rom_mtk@mail.ru #9316

Тузы и шестёрки

Санкт-Петербург
Студия 101
2014

rom_mik@mail.ru #9316

УДК 794.08
ББК 77.056я92
Б 87

Ответственный редактор: Анастасия Гастева.
Художник: Игорь Есаулов.

Автор-составитель: Дмитрий «Маез» Татти.
Авторы: Анастасия «Хима» Гастева, Джон Гофф, Стивен Лонг, Кристофер МакГлотлин, Кирилл «TheRiddleOfCards» Поливко, Шейн Лэси Хенсли.

Б 87 Deadlands: Тузы и шестёрки — 1-е изд. — Санкт-Петербург : Студия 101, 2014. — 192 с. : ил.
ISBN 978-5-905471-17-9

УДК 794.08
ББК 77.056я92

«Deadlands: Тузы и шестёрки» — это книга дополнительных правил к игровому миру Deadlands. Она включает в себя существенно переработанный мистический дар для картёжников, а также новый мистический дар оружейной магии. «Deadlands: Тузы и шестёрки» включает в себя сведения как для игроков, так и для Маршала.

ISBN 978-5-905471-17-9

© Studio 101, 2014
© deadlands is a trademark of Great White Games.

rom_mik@mail.ru #9316

Как устроена эта книга

Между обложками этой книги, приятель, хранятся секреты карточных магов и волшебных стрелков. Всё что ты хотел знать о хитроумных картёжниках и суровых виртуозах револьвера — здесь.

Как и большинство книг о Мёртвых Землях, «Тузы и шестёрки» разбита на две части: общая для игроков и специальная для Маршала.

Общая часть состоит из двух больших разделов:

В первом находится всё, что известно о карточной магии любому уважающему себя **картёжнику**. Там ты найдёшь как новые черты и заклятья, так и совершенно новые правила, которые делают жизнь карточных магов ещё более захватывающей и интересной. Следи внимательней за своим кошельком, эти парни облапошили не одну сотню любопытных зевак.

Второй раздел полностью посвящён мастерам свинца и стали — грозным **волшебным стрелкам**. Здесь ты узнаешь о нелёгкой судьбе идущих путём револьвера, а возможно и сам найдёшь для себя тернистую дорогу к совершенству, пополнив свой арсенал их убийственными приёмами. Только смотри, дружище, держи свою пушку крепче. Эти ребята никому не дают поблажек.

Если ты читаешь эту книгу, то мы предполагаем, что ты достаточно знаком с этими колдунами и уже договорился со своим Маршалом, что будешь копать глубже, раскрывая тайны магических карт или светящихся револьверов.

А на закуску тебя ожидает несколько советов о том, как сделать так, чтобы твой только что начавшийся путь в мир тайн и могущества не закончился на первом же эшафоте. Наша сила — молчание!

Книга Маршала — сюда лучше не соваться тому, у кого нет звезды на лацкане и соответствующих полномочий. Здесь Маршал получит новую информацию об осечке и расплате, дополнительные правила по составлению новых заклятий; сведения о некоторых людях, которые недолюбливают или сочувствуют мастерам карт и револьверов; всю правду о некоторых новых реликвиях, большинство из которых так или иначе к ним относятся.

rom_mik@mail.ru #9316

Содержание

История картёжника 8

Наследие Хойла 16

Кто играет в Игру . . . 16
Как играть картёжника . . . 17
Мистический дар . . . 17
Взять колоду позже . . . 18
Начало пути . . . 19
Полезные штучки . . . 19
Новые черты . . . 20
Новые изъяны . . . 22

Всего лишь дружеская партия 23

Вытяни карту . . . 23
Старого картёжника новым фокусам . . . 23
Фокусы на все случаи жизни . . . 24
В дураках! . . . 24
Вдребезги . . . 24
Визитная карточка . . . 24
Горелые жёлуди . . . 25
Замешка . . . 25
Запал . . . 25
Засов . . . 25
Зеркало . . . 25
Игра воображения . . . 26
Компас . . . 26
Консервация . . . 26
Копия . . . 26
Ловкие пальцы . . . 27
Марафет . . . 27
Маскарад . . . 28
На посошок . . . 28
Надраить . . . 28
Огонёк . . . 29
Оклик . . . 29
Острые карты . . . 29
Пальцем в небо . . . 29
Перезарядка . . . 30
Пир бедняка . . . 30
Припугнуть . . . 30
Прогноз . . . 30
Сливайте воду! . . . 31
Сполох . . . 31
Тушите свет! . . . 31
Шёпот . . . 31
Штрафная . . . 32
Шум . . . 32
Шутовская тасовка . . . 32

Книга игр 33

Учимся и учим . . . 33
Большая игра . . . 35
Начинаем колдовать . . . 35
Дуэль . . . 35
Особые эффекты премиум рук . . . 36
Расплата . . . 36
По старым правилам . . . 37
Заклятья . . . 37
Ахиллесова пята . . . 39
Баюшки-баю . . . 40
Болотный газ . . . 40
Ва-банк! . . . 41
Вещица . . . 41
Воздушный пузырь . . . 42
Вон отсюда! . . . 42
Дьявольский шарм . . . 43
Живи-играй . . . 44
Забудь . . . 44
Заморить червячка . . . 45
Засуха . . . 45
Зов природы . . . 46
Инкогнито . . . 47
Ищейка . . . 47
Карты в руки . . . 48
Карты на ветер . . . 48

rom_mik@mail.ru #9316

Кладбищенский туман 49
Козырь 50
Колдовские оковы 50
Кольцо пламени 50
Кошмар наяву 51
Крах 52
Кручу-верчу 52
Лапша на уши 53
Липкие пальчики 53
Ложная смерть 54
Медвежатник 54
Мимо! 55
Мираж 55
Наитие 56
Небылицы 56
Огни святого Эльма 57
Переводчик 57
Повышаю ставки! 57
Подмена 58
Поспеши! 59
Призрачные пальцы 59
Пронзающий взгляд 60
Прощальный подарочек 60
Разгром 61
Ржавчина 62
Сверхъестественное чутьё 63
Сделай сам 64
Скатертью дорожка 64
Техасский смерч 65
Сторожевые колокольчики 65
Туз в рукаве 66
Тысяча глаз! 67
Удар грома! 67
Удвоить! 67
Хождение по теням 68
Чёрный кот 69
Шик и блеск 69
Новые заклятья 70

Ровно в полдень с исчадием ада 72
В глазах их — порох и сталь 72
Первый выстрел 73
Над Техасом есть лишь одна Звезда . . . 73

Путь револьвера 74
Братья по оружию 74
Игра со смертью 75
Становление на путь 75
Стороны медали 76
Ружейный пояс 76
Новые черты 77
Новые изъяны 78

Патроны на все случаи жизни 79
Из уст в уста 79
Мне нужна сила! 79
Дуэль с Дьяволом 80
Без права на ошибку 81
Ухватиться покрепче 81
Человек со сверкающим револьвером 81
Оружейные заклятья 81
Акустическая тень 82
Буря свинца 82
Быстр как пуля 83
Волю в кулак 83
Гибель с небес 84
Дайте два! 84
Заряжай! 85
Канонада 85
Костолом 86
Крепкий хват 86
Нож сквозь масло 87
Перекрёстный огонь 88
Побочный ущерб 88
Поправка на ветер 89
Пригоршня патронов 89
Пуля — дура 90
Пуля с твоим именем 90
Серебряные пули 91
Слону дробина 92
Убойная сила 92
Шальная пуля 93
Новые оружейные заклятья 93
Предельная мощь 94
Дистанция 94
Длительность 94
Момент истины 94

rom_mik@mail.ru #9316

Сохраняем инкогнито 95

Картёжники и обычные люди 95
Волшебные стрелки и обычные люди 96
Техасские рейнджеры 96
Картёжники на службе 96
Волшебные стрелки 97
Агентство 97
Картёжники в Агентстве 98
Агентство и волшебные стрелки 98
Другие картёжники 98
Королевский Двор 99
Как остаться в живых 99
Будь скрытным 100
Магические дуэли 100
Заряженные колоды 100
Искусство дуэли 101
Колода против пушки 102
Искрящие револьверы 102

Реликвии 106

Вечно-полный-барабан 106
Дерринджер Люка Шота 107
Именные пули 107
Кандалы Бирена 107
Карты Хойла 108
Колода Дикого Билла 108
Короткий трактат о Висте 108
Лапка джекалопа 109
Монокль Алабастера 109
Фартовые кости 110
Фишки Хойла 110

Картёжники 111

Расплата 111
Новая таблица расплаты 112
Создание новых заклятий 112
Ранг заклятья 112
Минимальная комбинация 112
Работаем над балансом 113
Обуздание маниту 113
Пробная раздача 114
Маниту 116
Картёжники с того света 116
Свободная игра 116
Обучение 117
Быстрые раздачи 117
Заклятья 117
Расплата 117

Волшебные стрелки 118

Осечка 118
Создание новых оружейных заклятий . . . 119
Волшебные стрелки с того света 120

На несколько демонов больше 121

Большая сила за большую цену 121
Сокровенные истины 121
Маниту с большой буквы 122
Виски-Джек 122
Гансмоук 123
Двуличник 125
Золотой Телец 126
Каратель 126
Коллекционер 127
Короли-самоубийцы 128
Линч 129
Мортис 129
Обгорелый Человек 130
Песочный Человек 131
Пиковая Дама 132
Рыжий Волк 134
Смоль 134
Фенрир 135
Шелудивый Пёс 136
Цветок Пустыни 137
Энигма 138
Пакт с демоном 139
Принуждение 140
Искушение 140
Продление договора 141
Дополнительные обязательства 141
Метка 142
Стычки с демоном 142
Грешно место пусто не бывает 142
Рождение демона 143
Ещё пара слов о демонах 144

rom_mik@mail.ru #9316

Люди и организации 145
Обычные люди 145
Техасские рейнджеры 145
Док Холлидей и его ученики 149
Агентство. 157
Королевский Двор 160
Общество Госпожи Удачи 169
По обе стороны закона 177

Осечка 187

Карточные заклятья 188

Расплата 190

rom_mik@mail.ru #9316

Глава первая: История картёжника

Итак, ты хочешь научиться творить заклятья? Ты говоришь, что желаешь знать секрет, как схватить горного льва за горло и воспользоваться его когтями для решения своих проблем? Что ж, ты пришёл в нужное место, сынок.

Ты спросишь, почему я так говорю? Потому что моё имя Енох Шоу, вот почему. И, если это имя тебе ничего не говорит, то просто поверь, что я самый старый долгожитель Великой Игры, а это что-нибудь да значит. Парни, тасующие карты, обычно долго не живут, если они не знают об этой Игре. И нет никого, кто жил бы дольше с колодой в руках чем я.

Пододвинь стул и садись, я займусь твоим образованием прямо сейчас.

Наверняка каждый картёжник знает об Эдмонде Хойле, авторе Книги Игр Хойла. Из шифров, содержащихся в этой книге, картёжники узнают секреты, необходимые для сотворения магии, другими словами — заклятий. Однако вряд ли кто-то может похвастаться тем, что знает историю самого Хойла. Прежде чем я начну рассказывать о секретах его Книги Игр, я думаю, ты должен узнать кое-что о том парне, который написал её. Можно сказать, о нашем духовном «отце», если ты понимаешь, о чём я.

Происхождение Легенды

Детство Эдмонда Хойла было не очень примечательным. Он родился в 1672-м году в купеческой семье в Лондоне. Его семья не была богата, но, по крайней мере, не голодала.

Мне кажется, молодой Эдмонд счёл семейное дело слишком спокойным для себя, и стал пробовать различные профессии: от кузнеца до печатника. В конце концов, когда ему стукнуло 18, он почувствовал зов приключений и нанялся в Ост-Индскую Компанию.

Он прибыл в северо-западную Индию в начале 1691-го. Компания только что начала строительство нового города для укрепления британской власти в стране. Эдмонд был назначен в отряды охраны. Ему как «новенькому» старались подсунуть большинство ночных смен, поэтому у Хойла было много свободного времени на изучение местной культуры. В течение следующих двух лет он тратил почти всё своё свободное время, знакомясь с индийскими религиями и суевериями.

В 1693-ем году жители города Калькутты изрядно пострадали от тигра-людоеда. Это животное не только не боялось людей, но и действительно охотилось на них!

Действия тигра поставили в тупик представителей местных британских властей. Сказать по правде, не только их, но и вообще всех, кроме Хойла, который уже успел дослужиться до сержанта охраны. Эдмонд хорошо знал местные суеверия и заподозрил, что это животное имеет сверхъестественную природу. Он узнал о святилище, посвящённом Кали, разрушительной и яростной богине, находящемся неподалёку. Повинуясь странному предчувствию, он каждую ночь прятался недалеко от святилища.

rom_mik@mail.ru #9316

Наконец, спустя почти неделю, его догадки подтвердились. Он наблюдал из своего укрытия, как огромный тигр прокрался на поляну рядом со святыней. В лунном свете удивлённый солдат увидел, как животное превращается в человека!

Хойл был очень любопытным юношей, но отнюдь не дураком. Он выстрелил человеку в сердце, сделав его мертвее мёртвого. Сразу же после этого нападения тигра прекратились. Он хранил свою тайну, зная, что его тут же окрестят безумцем, расскажи он кому-нибудь. Хойл спрятал тело оборотня и пообещал себе никогда не говорить никому о том, что он видел на этой поляне.

То, что он увидел и испытал той ночью, конечно же, изменило его жизнь.

Поиски начинаются

Хойл прослужил в Ост-Индской Компании ещё три года. За это время он вытащил из местных священнослужителей всё, что они могли ему рассказать. К 1696-му Эдмонд понял, что вряд ли он узнает ещё что-то новое от местных жителей.

Хойл покинул Ост-Индскую Компанию в поисках ответов на вопросы, возникшие той роковой ночью. Он обнаружил, что Индия наполнена тайными культами, практикующими таинственную и мрачную магию. Спустя несколько лет расследований, Хойл понял, что не сможет узнать больше, не примыкая ни к одному из этих зловещих сообществ. Не желая жертвовать своей душой ради знаний, Эдмонд покинул страну и вернулся в Лондон.

Часть денег, заработанных в Индии, он потратил на получение образования. Он посещал ряд учреждений, в том числе Оксфорд и Кембридж. Однако вскоре обнаружил, что его оккультные вопросы так и остались без ответа...

Видишь ли, тогда, как и сейчас, «просвещённые» умы смеялись над идеей существования магии.

rom_mik@mail.ru #9316

В 1705-ом Хойл решил, что зашёл в тупик в своей родной стране. Чтобы продолжить поиски, он должен был отправиться в другие края.

Первое открытие

Путешествие привело Хойла в Константинополь, сердце Османской Империи, где он обнаружил библиотеки древнее, чем сама Британия. Они пережили множество разрушительных войн, уничтоживших большинство книжных собраний в странах Западной Европы.

В Константинополе Хойл, изучив множество древних текстов, пришёл к удивительному открытию: могущественные силы действительно существуют, но в иных плоскостях, за пределами чувств обычного человека.

Большинство людей сталкивалось с ними только во снах, чаще в кошмарных. Эти силы были известны под многими именами: демоны, джинны, иногда — духи. Однако, вне зависимости от их названий, все эти создания были жестокими, вредоносными и непокорными по своей природе.

Эти демоны когда-то свободно разгуливали по миру людей, пока однажды, где-то в конце Средневековья, они не вернулись в своё собственное измерение. Ни одна из книг, прочитанных Хойлом, не могла объяснить это исчезновение. Однако он узнал, что именно эти духи являются источником силы колдунов, ведьм и им подобных. Также Хойл выяснил, что колдуны обязательно заключали некие договоры с этими сущностями. Само собой, Эдмонд не желал заключать никаких подобных сделок.

Хойл верил, что раз уж эти существа могут делиться частью своей силы по договору, то человек с крепкой волей сможет просто отнимать её. Из манускриптов, которые он прочитал, Хойл узнал, как входить в контакт с тем миром, в котором обитали духи. Это оказалось сложнее, чем было описано в книгах, но всё равно возможно.

Спустя пять лет пребывания в Константинополе, Эдмонд решился проверить свою гипотезу. К сожалению, эксперимент пошёл неудачно, и дикие, разрушительные силы вырвались на волю. Хойлу пришлось спешно бежать из Константинополя. Его преследовала разъярённая толпа, желающая сжечь «колдуна».

Ученик чародея

Хойлу удалось сбежать в Вену, прихватив с собой несколько старинных книг. Там он продолжил свои изыскания. Несмотря на его талант к языкам, Хойлу никогда не доводилось учить немецкий. В результате поначалу он испытывал множество неудобств, находясь в Австрии. Так было, пока он не встретил юношу по имени Эрнст Иоганн Бирен. Хойл нашёл его, когда тот выпрашивал еду на улицах.

Бирен был потомком слуг русских дворян, но сбежал в поисках удачи. Пока он не встретил Хойла, его удача принесла ему лишь грязную одежду, небольшой комок корпии и корку заплесневелого хлеба. Перед отъездом из России он учился у своего деда в течении нескольких лет и выучил множество языков, в том числе английский и немецкий.

В обмен на еду и крышу над головой Бирен согласился служить переводчиком у Хойла. Очень скоро Эрнст начал проявлять большой интерес к работам Эдмонда. Хойл полагал, что это было просто естественное любопытство. На самом же деле, интерес Бирена подталкивали скрытые амбиции, он видел в колдовстве Хойла тот инструмент, который даст ему столь желанную власть. Эта жажда власти вывела его в итоге на дорогу в Ад.

Эксперименты Хойла шли слишком медленно с точки зрения Бирена, и молодой человек начал изучать древние тексты самостоятельно. Он нашёл быстрый способ получения сил чёрной магии, и искушение стало слишком сильным, чтобы можно было ему противостоять. Вскоре он стал способен на подвиги, далеко выходящие за рамки способностей Хойла.

rom_mik@mail.ru #9316

Не зная о растущей мощи Бирена, Хойл, тем временем, достиг некоторых успехов и в 1711-ом году был готов повторить свой эксперимент.

Беда!

Хойл был уверен, что потусторонние силы могут быть использованы не только для причинения зла, но и для добрых дел. Чтобы доказать это, первым он создал заклятье, которое должно было исцелять раны.

Объект для эксперимента было нетрудно найти, учитывая состояние медицины в те времена. Хойл, выдавая себя за врача, нанял хромого нищего и привёл в свой кабинет. После нескольких часов труда Эдмонду удалось излечить этого человека. Хойл взял с нищего клятву хранить молчание о его чудесном исцелении.

Втайне от Хойла, Эрнст Бирен выследил старого нищего после того, как тот покинул кабинет. Эрнст применил к этому человеку своё собственное заклинание. В то время как заклятье Хойла было предназначено, чтобы исцелять, заклятье Бирена заражало чумой.

Оба заклятья были успешны.

Два дня спустя нищий был найден умершим от Чёрной Смерти. Вскоре вся страна погрузилась в панику и отчаяние от вспышки чумы, прокатившейся по Центральной Европе и за её пределами. К концу эпидемии почти 500 тысяч человек погибло от неизлечимой болезни.

Хойл был сломлен. Беда уверила его, что заклятье было извращено, и попытка исцеления вместо этого убила почти полмиллиона людей. Будучи подавленным и страдая от чувства вины, он сжёг свои записи и древние фолианты.

Вторая чума

Ошибочно полагая себя виновным в смерти миллионов, Хойл покинул Австрию. В надежде встретить смерть в бою он становится наёмником. В течение следующего десятилетия Хойл воевал в армиях почти всех стран: от Франции до России. Навыки, полученные на службе в Ост-Индской Компании, спасали его жизнь всё это время.

В 1720-ом году Хойл узнал о другой вспышке Чёрной Смерти, на этот раз на юге Франции. Опасаясь, что это было связано с его ранними экспериментами, он поспешил в Марсель.

После небольшого расследования Хойл выяснил, что русский дворянин, называющий себя Бироном, был в городе незадолго до того, как обнаружили первую жертву. Эдмонд начал подозревать, что его бывший студент продолжает свои исследования тайной магии.

Эпидемия тифа на Сицилии несколькими месяцами позже подтвердила опасения Хойла, когда он узнал, что Бирон также побывал там. Эдмонд решил остановить своего бывшего ученика прежде, чем тот успеет причинить ещё больший вред человечеству.

В холодном декабре 1722-го Хойл нашёл Бирена в Баварии. Это была совсем не радостная встреча. Бирен рассказал Хойлу, что на самом деле произошло в Вене. Разгневанный Хойл напал на него. Однако, поскольку Эрнст, в отличие от Эдмонда, не прекратил свои изыскания, бывший ученик с лёгкостью одержал верх над бывшим учителем. Русский колдун бросил его в канаве, заразив опасной болезнью.

Рождение игры

Хойл умер бы в той канаве, если бы его не подобрал цыганский табор. Одна из цыганок, старая и мудрая женщина, позаботилась о нём и вернула к жизни. Поняв, что силы, которыми он владеет, не идут ни в какое сравнение с теми, что продемонстрировал Бирен, Хойл вернулся к своим исследованиям. Несколько лет он провёл с цыганами, изучая их легенды и верования.

Хойл решил, что его метод построения заклятий слишком медленный, чтобы противостоять Бирену. Ему нужен был быстрый способ, позволяющий захватить демона и отнять у него силу. Однако та же сила, которой стремился воспользоваться Хойл, и мешала ему быстро подчинять духов.

rom_mik@mail.ru #9316

Как ты наверное уже знаешь, в своём родном мире такие существа способны на невероятные вещи. Они даже могут искажать реальность для удовлетворения своих прихотей. Хойл боялся, что никогда не сможет обуздать такое создание без долгой борьбы.

Он решил, что единственный способ быстро добиться успеха — это обман. Если Хойл не может победить демона, играя по правилам, нужно изменить правила.

Хойл полагал, что раз встреча с духами происходит в его собственной голове, то сила мысли позволит ему устанавливать свои правила игры. Таким образом он сможет ограничить силу демона достаточно, чтобы уравнять шансы в поединке воли.

Многие годы Хойл учился управлять своими мыслями, чтобы достичь того контроля, который был ему нужен для подтверждения этой гипотезы. Он предположил, что бой в виде замысловатой игры даст ему наибольшие преимущества. Это также позволит не дать демону использовать грубую силу против него.

Наконец, через 10 лет после своего поражения в Баварии Хойл почувствовал себя готовым к новой встрече с Биреном.

Назад в Англию

Буквально перед тем как Хойл собрался выйти на охоту, до него дошли ужасные новости. Пётр II, новый Император России, умер от оспы. После него на трон взошла Анна Иоанновна, его тётка. Она назначила оберкамергером двора своего бывшего любовника Эрнста Бирона.

Опасаясь, что он будет обнаружен своим высокопоставленным соперником, Эдмонд решил дождаться более благоприятного момента для путешествия в Россию. Он вернулся к своему семейному бизнесу в Англии и продолжил совершенствовать магические навыки втайне от всех. Хотя к этому времени ему уже было более 60, он сохранил здоровье двадцатилетнего, благодаря своим заклятьям.

Много лет Хойл записывал свои рассуждения и выводы в дневник, но теперь он боялся, что его открытия могут привести к катастрофическим последствиям. Другой амбициозный и злой разум мог извратить его знания так, как это уже однажды сделал Бирен. Он стал шифровать свои записи, чтобы никто кроме него не мог их прочесть.

Эдмонд замаскировал дневник под сборник эссе о карточных играх. Это позволило ему открыто носить свои записи на публике и изучать их практически где угодно. Хойл зашифровал свои заклятья в таблицах, случайном расположении слов и даже в номерах страниц. Если ты внимательно просмотришь свою копию Книги Игр Хойла, то увидишь, что в ней он использовал те же самые методы.

Благодаря этому, Эдмонд приобрёл репутацию очень ловкого игрока в карты, и у него часто спрашивали совета, когда речь заходила об играх и стратегиях. Вне зависимости от своих успехов и популярности, Хойл никогда не забывал о Бирене.

Свержение диктатора

В конце лета 1740-го Хойл получил письмо из России. Его старый друг со времён, когда они оба были наёмниками, Бурхард Кристоф Миних дослужился до фельдмаршала русской армии.

Он писал о том, что после смерти Анны Иоанновны Бирен стал регентом при мало-

rom_mik@mail.ru #9316

летнем императоре, и, стоя прямо за царским троном, фактически управлял Россией. Миних готовил свержении власти Бирена в России. В письме говорилось о том, что восстание поддержал народ, но Миних боялся, что этого будет не достаточно.

Фельдмаршал, который немного знал об «увлечениях» Эдмонда, подозревал, что Бирен — колдун, и его сил будет достаточно, чтобы справиться с армией повстанцев. Однако, перекупив слуг Бирена, он узнал, что тот втайне опасается Хойла. В своём письме Миних просил о помощи в победе над диктатором и восстановлении законной власти на российском престоле.

Это был именно тот шанс, которого ждал Хойл. Он знал, что его друг прав, и повстанцы не смогут противостоять колдовству Бирена. После спешных приготовлений Хойл отправился в Россию, чтобы навестить своего «любимого ученика».

В спешке Эдмонд забыл свой дневник в Англии. Он приехал в Москву в октябре, как раз вовремя, чтобы помочь одолеть Бирена. При содействии Хойла повстанцы сумели захватить колдуна. К сожалению, фельдмаршал не смог пережить битвы и не успел увидеть победы. Тем не менее, его люди заключили Бирена в кандалы, зачарованные Хойлом так, чтобы помешать творить любые заклятья.

Эдмонд оставался в России до суда над Биреном, который состоялся на следующий год. К его удивлению Эрнст был не казнён, а вместо этого сослан в Сибирь. По этой причине Хойл отложил свой отъезд, опасаясь, что Бирен сбежит и вновь заразит весь мир чумой.

Эдмонд отправился в Сибирь, чтобы успокоить свои страхи, но нашёл там лишь их подтверждения. Бирен захватил контроль в своей тюрьме и построил свою крошечную империю в замороженной пустоши.

На этот раз Хойл был готов. Его новый метод сотворения заклятий стал испытанием для чёрной магии Бирена. Бой продолжался в течение нескольких минут, уничтожив здание тюрьмы, но теперь Хойл вышел из него победителем. Тело Бирена было предано очистительному огню прямо на развалинах.

Его заклятый враг был наконец повержен, и Хойл вернулся в Англию в надежде отдохнуть. По крайней мере, так он думал, пока не вернулся домой.

Опубликован!

Ничто не могло удивить Хойла больше, чем внезапная известность. Его слава никак не была связана с событиями в России. За время его отсутствия один из племянников Хойла опубликовал тот самый дневник под названием Короткий Трактат о Висте, ставший популярной настольной книгой в Англии. Молодой человек хотел сделать дяде приятное, и не мог даже предположить, к чему это приведёт.

Хойл был в ужасе! Способ, которым он шифровал свои записи, мог защитить не более, чем от просто любопытного взгляда. Он даже не столько боялся разоблачения, сколько того, что кто-то может задумать повторить его недоработанные ритуалы.

Заклятья в книге были опасными и ненадёжными. Хойл мог их использовать только потому, что знал обо всех опасностях в каждом конкретном случае. Тот, кто не знал этих подводных камней, мог случайно убить себя или кого-то другого.

В тот момент популярность книги не позволяла ему изъять все копии, поскольку слиш-

rom_mik@mail.ru #9316

ком многие её приобрели. В самом деле, если ты достаточно серьёзно подойдёшь к поискам (особенно в Европе), то даже сегодня сможешь найти парочку экземпляров, гуляющих среди коллекционеров. На взгляд Хойла, ему оставался только один выход из этой ситуации. Он должен был переписать книгу, исправляя все недостатки первоначально описанных заклятий. Если нельзя предотвратить использование его знаний в злых целях, можно, по крайней мере, дать добру равные шансы.

Совершенствование Игры

Хойл провёл следующие 20 лет своей жизни, шлифуя заклятья, которые были спрятаны на страницах его книги. Он добавил разделы о том, как иметь дело с «дьяволом» и побеждать его в его же собственной игре. Хойл никогда не прекращал свои поиски знаний о духах и тех мирах, что они населяли. Он не ведал, куда эти поиски могут завести его в конечном итоге.

В 1762-м году Хойл прочитал книгу о коренных племенах Америки. Там он наткнулся на упоминание духа, известного как «маниту». Дальнейшие исследования показали, что термин маниту есть не что иное, как другое название существ, которых он изучал уже более полувека.

Мало того что индейцы знали о существовании духов! Казалось, что они также были способны взаимодействовать с ними! Хойл сразу понял, что ему необходимо узнать об этом больше.

Весной 1763-го он купил билет на корабль, идущий в Новый Свет. Хойл был в отличной физической форме, но, видишь ли, его возраст уже перевалил за 90 лет. Поэтому родственники, опасаясь за его здоровье, хотели отговорить его от этой поездки. Однако воля старого картёжника была сильна как никогда, и он отправился в Америку.

Дух познания

Хойл был полон решимости получить знания, необходимые для того, чтобы переработать книгу. Приехав в Новый Свет, он не стал терять время. На следующий же день после своего приезда Эдмонд нанял проводника, приобрёл снаряжение и отправился в пустыню.

Найти индейцев, которые могли бы помочь, оказалось намного труднее, чем он ожидал. Хойлу приходилось преодолевать недоверие и враждебность, которую многие туземцы испытывали к белым людям. Кроме того, он должен был найти именно тех, кто действительно обладал нужными знаниями.

Индейцы, которые хоть что-то могли рассказать, встречались не на каждом шагу, как себе это представлял Хойл. Видишь ли, когда духи природы помогли Древним в Великой войне духов, они оказались пойманными в ловушку в Землях Охоты. В результате большая часть магии индейцев, которая обращалась к природным духам, стала бессильна.

Многие индейцы потеряли веру в могущество природы из-за того, что духи перестали отвечать им, в то время как европейские поселенцы сгоняли их с родных земель. Каждое следующее поколение шаманов знало все меньше и меньше о магии своих предков. Многое из того, что сохранилось, было сильно искажено.

Путешествия Хойла по землям индейцев несколько раз едва не стоили ему жизни. Помимо нападений племён, враждебно настроенных к европейцам, он также обнаружил, что радушие некоторых заканчивалось, когда те узнавали истинную причину визита бледнолицего гостя. Многие шаманы отказывались делиться знаниями с тем, кто имеет дело с маниту. Некоторые из этих знахарей пытались навсегда положить конец магическим исследованиям Хойла.

Обескураженный, но не сломленный Хойл продолжал свои поиски. Теперь, несмотря на игры со смертью, он был уверен, что цель его поисков достижима.

rom_mik@mail.ru #9316

Кривые перья

Хойл отправился на юг, в Новый Орлеан, где, в конце концов, нашёл шамана, который согласился рассказать ему о мире духов. Этот шаман, Кривые Перья из народа натчез, согласился с Хойлом, что раз тайные знания, выпущенные в мир вместе с книгой, уже не скрыть, то стоит постараться ограничить тот вред, который они могут принести.

Старый знахарь рассказал Хойлу о Великой войне духов и о Древних. Он поведал о духах природы и их заклятых врагах — маниту. Хойл многое узнал об истинном характере этих порождений зла и способах, которыми их можно вынудить (или, по крайней мере, заставить обманом) выполнить волю заклинателя. С помощью старого шамана Хойл наконец смог внести последние штрихи в свою книгу.

Как только цель его поисков была достигнута, Хойл решил, что поедет на запад. Ему хотелось узнать больше об этом странном Новом Свете. Тепло попрощавшись с новыми друзьям из натчез, он снова отправился в путь.

На этот раз его ждал фронтир.

Последняя глава

Семья понятия не имела о том, что происходило с Хойлом на протяжении целых пяти лет, пока в его дом в Англии не доставили посылку. В ней находились предсмертное письмо, подробно описывающее последнюю волю Хойла, и его завещание. Там же была окончательная версия Книги Игр Хойла. Согласно воле умершего, семья издала эту книгу.

С тех пор было напечатано столько её экземпляров, что уже и не счесть. Тем не менее, и по сей день лишь немногие прилежные исследователи смогли раскрыть её тайны. Так что если ты всё ещё готов узнать о картёжниках и заклятьях, давай приступим.

Начали!

Окей, довольно вступлений. Двигаемся дальше. Пора растасовать колоду, хрустнуть корешком твоей копии Книги Игр и приготовиться узнать секреты Хойла. Настало время сыграть с джокерами в карточную игру с такими ставками, которые тебе раньше и не снились.

Выбери карту. Любую карту.

rom_mik@mail.ru #9316

Глава вторая: Наследие Хойла

Прежде чем мы окунёмся в настоящее колдовство, подразним аппетит несколькими лакомыми кусочками. Как ты уже знаешь, если, конечно, хоть раз брал в руки карты, быть картёжником означает чуть больше, чем просто творить заклятья.

Жизнь на Диковинном Западе

Диковинный Запад — паршивое местечко, чтобы зарабатывать себе на пропитание. Можно подумать, что, имея в рукаве парочку сильных заклятий, картёжники могут облегчить себе жизнь в серьёзных переделках.

Конечно, в большинстве случаев это действительно так. Но бывает такой расклад, когда сила картёжника становится его слабостью. Техасские рейнджеры, сотрудники Агентства и напуганные горожане представляют нешуточную угрозу для существования картёжников. Мало того, даже сам источник силы карточных магов будто спит и видит, как бы выскочить и откусить голову незадачливому игроку с судьбой в самый неожиданный момент.

Нет, сэр, по правде говоря, картёжник — это не самое лёгкое и безопасное призвание.

Кто играет в игру

Ты, наверное, хочешь узнать, почему, несмотря на все эти проблемы, кто-то захочет вообще брать в руки карты.

Почему? Да потому, что это в разы интереснее, чем копаться в навозе!

Людей, которых тянет копаться в книге Хойла, обычно объединяют схожие черты.

Во-первых, все картёжники ищут острых ощущений. Для них обычная жизнь кажется слишком предсказуемой. Риск — это не хобби, это то, ради чего стоит жить. Они, вероятно, были раньше профессиональными игроками. Но теперь возможность проиграть все деньги за одну раздачу в пятикарточный стад больше не щекочет нервы как раньше. Однако азарт и тяга к высоким ставкам у этих людей в крови. Заклятья — это всего лишь острый соус — важнее всего сама Игра.

Картёжники, которые больше всего жаждут остроты в жизни, — обычно смельчаки, смеющиеся в лицо любой опасности. Как ты уже наверное догадался, люди такого сорта редко доживают до старости.

Во-вторых, картёжников зачастую объединяет выдержка. Требуется недюжинная отвага, чтобы выслеживать отвратительных созданий, да ещё и садиться играть с ними в карты! Не у каждого хватит смелости на такое.

В-третьих, самая важная черта, которая есть у любого картёжника, — это сверхъестественная тяга к знаниям. Эта тяга не ограничивается только заклятьями, хотя они и позволяют рассчитывать на многое. Это также желание узнать, например, о Судном дне больше, чем знает тот парень из салуна. Без этого стремления горе-картёжник наверняка не потратит ни минуты на изучение своего первого заклятья, спрятанного в шифрах книги Хойла.

Всё это, конечно же, не означает, что только эти черты присущи людям, стремящимся к знаниям, путь к которым открыл Хойл. И, конечно же, не все картёжники должны быть обязательно такими, какими я их только что описал.

rom_mik@mail.ru #9316

Как играть картёжника

Амиго, ты не сможешь швыряться заклятьями только потому, что чувствуешь в себе тягу к книге Хойла. Всё немного сложнее. Чтобы стать картёжником, нужен талант и обучение.

Для начала тебе понадобятся хотя бы поверхностные знания оккультизма. Иначе зашифрованные в книге Хойла заклятья покажутся тебе не более чем техниками подсчёта очков или примерами карточных игр, написанными странным образом.

Картёжник должен иметь ***знание (оккультизм)*** не меньше d4. Эти знания позволят ему видеть и, может быть, даже расшифровывать скрытые записи в тексте. Способность опознавать шифр — совсем не то же самое, что колдовать. На самом деле, любой, кто обладает знаниями в оккультизме, может сказать, что в книге Хойла скрыто гораздо больше, чем кажется на первый взгляд.

Чтобы победить маниту в поединке воли и облачить его силу в желаемое заклятье, твоему герою потребуется толика мистического дара. Картёжник должен иметь черту ***мистический дар (наследие Хойла)***. Без этой черты чудак, который разобрался в записях Хойла, — всего лишь чуть более опытный азартный игрок.

Мистический дар (наследие Хойла)

Требования: *новичок, знание (оккультизм) d4+*

Твой герой искушён в азартных играх по высоким ставкам. Вызывая на карточный поединок демонов-маниту из мира духов и побеждая их в игре, он черпает силу для своих заклятий. Прибегая к навыку ***карточной магии***, он может творить заклятья. Чем выше ставки, тем больше выигрыш. Однако маниту не приемлют обычных ставок, и каждый раз, садясь за один карточный стол с демоном, картёжник ставит на кон свою жизнь и здоровье. В случае проигрыша карточного мага, маниту не преминет наказать его за беспокойство. Это называется расплатой.

Черта ***мистический дар (наследие Хойла)*** является полной заменой черте ***мистический дар (магия)***, описанной в книге «Deadlands: Мёртвые Земли». Все изменения призваны разнообразить игру картёжников, сделать её интереснее и чуть более рискованной. Черты и изъяны, а также правила, описанные здесь, применимы только к новому мистическому дару. Однако ты с лёгкостью можешь использовать любые заклятья, взятые со страниц этой книги и для обычного картёжника. Подробности ищи на странице 37.

Мистический дар

Итак, откуда же на самом деле берётся ***мистический дар (наследие Хойла)***? На этот вопрос нет простого ответа. Каждый картёжник учится ремеслу по-своему.

Большинство (хотя далеко не все) учились у других картёжников. Учитель находит кого-то, кому может доверять настолько, чтобы показать ему копию экземпляра Хойла. Потом наставник с учеником отправляются в пустыню, чтобы вместе погрузиться в тайны карточной магии.

Иногда на картёжников оказывают влияние какие-нибудь странные события из детства. Например, парень с юга. В доме его семьи жила служанка, которая практиковала вуду. Ребёнок узнал о магии, но, конечно же, не практиковал её сам. Позже в своих приключениях он открывал для себя новые формы колдовства, пока наконец не наткнулся на магию Хойла.

Некоторые картёжники могли узнать о магии от китайских фокусников, индейских шаманов или стать жертвой нападения какой-то загадочной твари. Всё это разожгло любопытство в молодости, и подвигло узнавать больше и больше об оккультизме. В итоге они натыкались на книгу игр Хойла. Всё это объясняет, почему так много картёжников имеют изъян ***любопытство***.

rom_mik@mail.ru #9316

В конце концов, все картёжники запада приходят к книге Хойла. Эта книга — самое простое «введение в магию» для понимания англо-европейцев. Пытливые умы, конечно же, могут проникнуть в тайны других форм магии, таких как вуду или спиритуализм. Однако большинство потомков выходцев из Европы не в силах обуздать чужое колдовство, потому что оно требует менталитета совершенно другой культуры. Ну или, как минимум, сильной религиозной подоплёки.

Хойлу потребовалась целая жизнь, чтобы перевести и преобразовать десятки непонятных и чуждых магических практик в то, что смог бы понять европеец.

Взять колоду позже

Большинство тех, кто становятся картёжниками, встают на этот путь рано, ещё до совершеннолетия. Умение заставлять маниту выполнять свою волю требует долгого обучения и практики, освоения тайных формул и развития ума. Однако все эти сложности не означают, что невозможно научиться игре с духами позже. Персонажи, которые хотят стать картёжниками уже после создания, должны пройти несколько предварительных шагов.

Не так сложно получить знания оккультизма. Любой, у кого есть свободное время и учитель или хотя бы небольшая библиотека, может узнать достаточно, чтобы раскрыть секреты тайных записей книги Хойла. Затем нужно потратить повышение на новый навык ***знание (оккультизм)***. Развить в себе мистический дар немного сложнее, приятель. Ты должен найти свой путь в Земли Охоты и обучиться искусству игры с маниту. Это самый тяжёлый и опасный шаг в становлении картёжником. Есть два способа, которыми можно достигнуть желаемого результата. Оба требуют некоторого времени и весьма рискованны.

Первый и самый простой способ — это найти учителя. Твой наставник, конечно же, должен обладать чертой ***мистический дар (наследие Хойла)***. Такое обучение займёт целых три месяца, в течении которых персонаж изучает и применяет на практике знания, полученные от своего наставника. Эти три месяца не будут для тебя лёгкими, дружище. Ты должен тратить на занятия хотя бы половину своего времени.

Звучит совсем просто, не так ли? Однако поиски учителя — та ещё задача. Большинство картёжников скрывают свои способности. Сложно их в этом обвинить, когда все вокруг спят и видят, как бы вздёрнуть очередного колдуна. Часто в поисках картёжников пинки (Агентство) маскируются под охочих до оккультных секретов студиозусов. Даже после того как алчущий тайных знаний находит учителя, его ещё нужно уговорить поделиться своим опытом. А это может оказаться задачей ещё более сложной, чем поиски.

Кроме того, обучение секретам Хойла отнимает кучу времени и сил. Лишь немногие готовы взять ученика без соответствующей оплаты. Большинство хочет за это невероятно много денег, хотя в редких случаях наставник может потребовать иного вознаграждения. Как бы там ни было, если ты решил начать учиться, на всякий случай убедись, что твой кошелёк полон.

Второй способ — научиться всему самостоятельно. Книга Хойла — это всё, что тебе потребуется в таком случае. Книга и очень много терпения... Да, здравый смысл иногда становится тяжким бременем.

Такое обучение займёт у отважного студиозуса целых шесть месяцев. Это время уйдёт на то, чтобы научиться проникать в Земли Охоты, заставлять маниту играть с собой и, будем надеяться, побеждать их. И главное, чтобы при этом мозги не вытекли из ушей.

Весь этот период времени твой герой должен изучать книгу игр Хойла и пробовать на практике те вещи, которые там описаны. Ежедневные занятия отнимают не менее четырёх часов.

rom_mik@mail.ru #9316

При обоих подходах в конце каждого месяца обучения персонаж должен пройти проверку ***знания (оккультизм)*** со штрафом –2. Провал означает, что в процессе изучения были допущены серьёзные ошибки, и маниту преподадут твоему герою жестокий урок, нанеся 3d6 урона. Полученные ранения могут быть вылечены обычными средствами. Критический провал приводит не только к получению урона. Это означает, что последний месяц был потрачен впустую.

Вне зависимости от выбранного способа, в конце обучения, ты можешь потратить одно повышение на черту ***мистический дар (наследие Хойла)***.

Да, есть ещё одно но, о котором тебе стоит помнить. Жизнь на Таинственном Западе сурова и сложна. Если ты уже обладаешь одним из них, то тебе придётся либо отказаться от него (включая всё, что зависит от этого мистического дара), либо от идеи стать картёжником.

Начало пути

Сложно представить себе мага, который не умеет колдовать. Так и картёжник не может обойтись без сверхъестественного навыка. Когда твой персонаж каким-либо способом приобретает черту ***мистический дар (наследие Хойла)***, он автоматически получает сверхъестественный навык ***карточная магия*** d4, зависящий от ***смекалки*** и любые два заклятья, подходящие ему по рангу (либо заклятье и два фокуса, либо четыре фокуса).

Полезные штучки

Теперь, когда ты знаешь многое о наследии Хойла, стоит рассказать о тех мелочах, которые делают жизнь картёжников столь разнообразной. Здесь тебя ждут новые черты, которые пригодятся тебе в пути, и изъяны, которые сделают твоё приключение интереснее.

Высокие ставки

Играя в карты с монстрами из ночных кошмаров, ставя на кон свою собственную жизнь, картёжники чувствуют себя довольно вольготно за более приземлёнными азартными играми. Разве тебя может волновать потеря жалкой десятки, когда ты регулярно рискуешь проиграть свою душу? Насколько пугающим будет выглядеть очередной опрятно одетый игрок для тех, кто привык видеть настоящее пугало по другую сторону карточного стола?

Картёжники, как правило, ведут себя спокойно и совершенно не читаются за игорным столом. По-настоящему профессиональные игроки, конечно же, могут гораздо больше смыслить в тактике и шансах конкретной игры. Однако картёжники практически полностью застрахованы от блефа и контр-блефа, что обычно происходит в большинстве азартных игр.

К сожалению, это не работает в обыденной жизни. Опыт игры с очень высокими ставками даёт преимущества только за игорными столами. В терминах игры это означает, что картёжники получают +2 к проверкам ***азартных игр***.

rom_mik@mail.ru #9316

Новые черты

У предусмотрительного картёжника всегда есть в рукаве несколько трюков (вместе с парой запасных тузов). Вот несколько новых черт, которые тебя пригодятся, чтобы не оказаться в петле слишком рано.

Азартный игрок

Требования: *закалённый, мистический дар (наследие Хойла), карточная магия d6+, храбрость d8+, азартные игры d6+.*

Твой девиз — всё или ничего. Тебя не пугают мелкие маниту. Когда ты заключаешь сделку с дьяволом, твой герой тянет дополнительную карту. В итоговой комбинации должно остаться всё равно пять, но теперь есть из чего выбирать. Однако не стоит забывать, что каждая лишняя карта увеличивает шанс вытянуть джокера и претерпеть *расплату*.

Азартный игрок+

Требования: *ветеран, азартный игрок.*

Эта черта работает точь-в-точь как азартный игрок, но чародей тянет две дополнительные карты вместо одной.

Акула покера

Требования: *новичок, мистический дар (наследие Хойла), карточная магия d6+.*

Расплата при проверке колдовства наступает только в случае критического провала.

Всегда на раздаче

Требования: *новичок, мистический дар (наследие Хойла), карточная магия d6+.*

Пока у твоего героя есть колода карт, он счастлив. Покер, фараон, даже пасьянс — у этого парня тяга к картам в крови. Когда ты по любому поводу тянешь карту, и она тебя не устраивает, ты можешь потратить фишку, чтобы сбросить эту карту и вытянуть другую. Однако всё это не работает с джокерами. Это, видишь ли, чуть больше чем просто карты.

Игра по-маленькой

Требования: *ветеран, карточная магия d10+, мистический дар (наследие Хойла), знание (оккультизм) d6+.*

Эта черта даёт возможность картёжнику вытаскивать карты для сотворения заклятья не все сразу, а по три, и остановиться тогда, когда он того пожелает. Это позволяет с меньшими рисками творить «слабые» заклинания.

Игра по-маленькой+

Требования: *герой, карточная магия d12+, знание (оккультизм) d8+, игра по-маленькой.*

Эта черта работает так же как и ***игра по-маленькой***, но позволяет вытягивать не по три, а по одной карте за раз.

Краплёные карты

Требования: *легенда, мистический дар (наследие Хойла), карточная магия d12+.*

Всегда приятно быть на шаг впереди соперников. Твой герой умудряется играть краплёными картами даже с маниту. Всякий раз, когда твоё заклинание набирает минимально необходимую комбинацию, увеличь её ранг на один. Это увеличение, однако, не даст тебе возможность получить специальные эффекты премиум-рук (см. стр. 36). Например, если на руках у тебя каре, то ты не получишь дополнительного эффекта комбинации покер. А если у тебя стрит-флеш, то специальный эффект будет именно от этой руки, а не от роял-флеша.

Если заклятье вдобавок усилено чертой ***любимый трюк***, то сначала добавляется преимущество именно от неё.

Любимый трюк

Требования: *новичок, мистический дар (наследие Хойла), конкретное заклятье.*

Некоторые заклятья нравятся больше, чем остальные. Твои тренировки принесли долгожданный и заслуженный результат. Одно заклятье из списка доступных оказывается на-

rom_mik@mail.ru #9316

дёжнее. Всякий раз, когда собранная покерная рука для заклятья ниже минимально необходимой, считай, что заклятье всё равно удалось, хоть и с наименьшим эффектом. Если же твоей комбинации хватает, повысь ранг руки на 1 перед тем как определять эффект. Эта черта никак не влияет на расплату и не страхует тебя от джокеров. Когда ты захочешь воспользоваться описанным выше усилением, тебе придётся вытянуть все положенные карты, даже если у тебя есть черта ***игра по-маленькой***.

Черту ***любимый трюк*** можно брать многократно для разных заклятий, но одно заклятье можно усилить таким образом только один раз.

Мэтр

Требования: *легенда, мистический дар (наследие Хойла), опытный игрок, профессионал (карточная магия).*

Ты настолько уверен в своих возможностях, что тебе под силу играть сразу против двух соперников. Ты можешь творить свои заклятья два раза в раунд (или два фокуса, или же заклятье и фокус). Конечно, на каждое из них будет налагаться стандартный штраф за множественные действия. Творить заклятья — это тебе не из револьвера палить, так что черты, позволяющие игнорировать такие штрафы, тебе не помогут. И главное, помни, что даже одна расплата может привести к катастрофе, а две скорее всего не оставят от тебя и мокрого места.

Опытный игрок

Требования: *герой, мистический дар (наследие Хойла), карточная магия d10+, знание (оккультизм) d8+.*

Знание — сила, и ты из тех, кто знает меру.

Когда ты заключаешь сделку с дьяволом, красные джокеры считаются дикими картами, которые не приводят к расплате. Чёрные приносят неприятности как обычно. Да, и перед тем, как тянуть карты, удостоверься, что отличишь джокеров друг от друга.

Партнёры

Требования: *ветеран, мистический дар (наследие Хойла), карточная магия d10+, знание (оккультизм) d6+.*

Покер с маниту намного интереснее, если играет больше чем один человек. Так и заклятья гораздо лучше удаются, если их делать с партнёрами. Картёжник, обладающий этой чертой, может воспользоваться магической помощью других картёжников для сотворения настолько сильных заклятий, на какие он не способен в одиночку.

Для того, чтобы объединить усилия, все твои приятели должны находиться в радиусе 3 клеток от тебя. Картёжник, объединяющий остальных, называется дилером. Остальные, как ты уже мог догадаться, — партнёрами. Все участвующие в сотворении заклятья должны знать его (бесплатный сыр, знаешь ли, бывает только в мышеловке). Однако только дилер должен обладать этой чертой. Для того чтобы сотворить заклятье, все карточные маги должны действовать одновременно, так что пусть слишком резвые дождутся самых степенных.

Каждый картёжник совершает обычные действия, необходимые для сотворения заклятья: проходит проверку карточной магии, тянет карты, выбирает лучшую комбинацию. Если кто-то из партнёров проваливает проверку или не набирает минимально необходимую комбинацию, он просто не даёт дилеру прибавки силы. Если же такая неудача постигает самого дилера, заклятье не удаётся, усилия потрачены впустую и впору начинать всё заново.

Каждый партнёр, собравший хотя бы минимальную комбинацию, поднимает ранг руки дилера на один вне зависимости от собственного расклада. Хотя он по-прежнему имеет шанс получить фишку за премиум-руки (см. стр. 36).

Если заклятье требует поддержки или позволяет управлять эффектом, то за все эти вещи отвечает дилер. Кроме того, при определении дистанции и зоны действия заклятья, расстояния считаются от него же

rom_mik@mail.ru #9316

Как ты видишь, убийственно мощные заклятья получаются гораздо проще, если у тебя есть верные друзья-коллеги. Прежде чем спешить к своему экземпляру книги Хойла, дослушай до конца. Есть один весьма паршивый момент. Если любой из группы, будь то дилер или его партнёры, терпит фиаско во время сотворения заклятья, иметь дело с расплатой будет не только неудачник, а все!

Прилежный ученик

Требования: *новичок, мистический дар (наследие Хойла), смекалка d10+, знание (оккультизм) d6+.*

Твой пытливый ум легко и быстро проникает в тайны шифров и формул Хойла. Для того, чтобы выучить заклятье или придумать новый трюк, тебе требуется в два раза меньше времени.

Свободная игра

Требования: *легенда, мистический дар (наследие Хойла), профессионал (карточная магия), не менее 10 выученных заклятий, согласие Маршала.*

Больше не существует границ и рамок сковывающих твои возможности. Ты знаешь, как заставить маниту сделать практически всё что угодно. Эта черта открывает перед тобой все пути. Любое заклятье, доступное картёжникам, отныне доступно и тебе.

Есть одно маленькое но... Никакая книга, пусть даже подлинник «Трактата о висте», не даст тебе этих знаний. Если ты хочешь достичь вершин мастерства, тебе понадобится тот, кто сможет открыть дверь с той стороны.

Новые изъяны

Неумелый блеф (мелкий/крупный)

Ты никудышный обманщик, когда за покерным столом против тебя играют духи. Каждый раз, когда ты пытаешься сотворить заклятье, вытяни одну (две в случае крупного изъяна) дополнительную карту. Эта карта не может быть использована для составления комбинации, однако может привести к расплате, если окажется джокером. Важный момент заключается в том, что дополнительные карты от этого изъяна должны быть вытянуты в любом случае, вне зависимости от черты ***игра по-маленькой***, например.

Позёр (мелкий/крупный)

У тебя плохо получается скрывать свои заклятья. Обычно когда ты прибегаешь к карточной магии, тебе приходится размахивать руками, между пальцев проскакивают искры, карты взлетают в воздух, а ты выкрикиваешь имена демонов. Любой наблюдатель получает +2 (при мелком изъяне) или +4 (при крупном) при проверках ***внимания***, чтобы увидеть призрачную колоду в твоих руках. Поверь, это зрелище невозможно трактовать двояко.

Тугодум (крупный)

Научные исследования — явно не твой конёк. Скрупулёзное изучение книги Хойла, даже если тебе помогает учитель, даётся тебе с трудом. На постижение новых заклятий, а также разработку новых ты вынужден тратить в два раза больше времени.

Фокусировка (мелкий/крупный)

Когда картёжник учит новое заклятье, он обычно фокусируется на каком-то подходящем предмете. Это может быть колода карт, церемониальный кинжал и так далее. Персонажу с этим изъяном сложно творить заклятье без этого предмета. Проверка ***карточной магии*** осуществляется со штрафом −2 в случае мелкого изъяна и −4 в случае крупного, если у тебя нет правильного предмета для заклятья или ты не фокусировался на нём. Маршал несомненно придумает интересные ситуации, связанные с этим изъяном. Да, и прежде чем разучить новое заклятье, обсуди со своим Маршалом предмет, который будет с ним связан.

rom_mik@mail.ru #9316

Глава третья: Всего лишь дружеская партия

Никогда не задумывался, может ли картёжник остудить пыл местного смутьяна без риска разнести весь салун к чертям? Как продемонстрировать ловкость рук без риска лишиться их? Что ж, дружище, ты нашёл ответ. Я говорю тебе, что это возможно! Ты меня спросишь: как? Да очень просто!

Для полноценного заклятья картёжник ищет в Землях Охоты маниту посильнее, после чего вступает с ним в поединок воли, стараясь получить у него силу для исполнения своей задумки.

Однако если картёжнику не нужно призвать ураган или взорвать автоматона, то у него есть альтернатива и попроще. Как и люди, духи бывают самых разных сортов и мастей.

Обычно, когда картёжник применяет заклятье, он старается найти как можно более могучего и сильного маниту, из которого можно было бы вытянуть побольше силы. Но ему незачем так рисковать, пытаясь зажечь сигару или сварить кофеёк, ведь вокруг снуёт множество духов поменьше.

Таких маниту не только проще поймать, но и обыграть: мелкие сошки не идут ни в какое сравнение с сильными мира иного. Кроме того, если им и удастся застать картёжника врасплох, то они редко причиняют серьёзный вред.

Вытяни карту

Для того чтобы сделать фокус, картёжнику нужно всего лишь победить маниту в несложном поединке умов. Для этого он совершает проверку ***карточной магии***, вытягивая по карте за каждые успех и подъём. Если ему повезёт вытянуть хоть одну красную карту, фокус удастся. Красный джокер означает, что чародею удаётся выжать маниту досуха: вдобавок к успешно сотворённому фокусу он получает белую фишку! Если все вытянутые карты — чёрные, то трюк проваливается. Просто, не так ли? Ещё кое-что: если фокусник вытягивает чёрного джокера, или при проверке ***карточной магии*** на игральной кости, соответствующей навыку, выпадает 1 (вне зависимости от результата на диком кубике), то найденный маниту оказывается сильнее, чем предполагалось. Если картёжник не улизнёт с помощью успешной проверки ***смекалки***, то его настигает расплата. При критическом провале проверки ***карточной магии***, расплата неизбежна!

Ах да, ещё кое-что: каждый проваленный трюк накладывает на картёжника ***уровень усталости***, проходящий за 15 минут отдыха. Даже простейшие заклятья никогда не даются даром.

Старого картёжника новым фокусам...

...обучить довольно-таки просто. Ну, скажем так, в два раза проще чем заклятью. Приобретя черту ***новая сила*** или выбирая заклятья, прилагающиеся к черте ***мистический дар (наследие Хойла)***, вместо одного полноценного заклинания картёжник может выбрать два фокуса. Это может казаться неравноценным обменом, но, уж поверь бывалому игроку, разнообразие мелких трюков нередко спасает жизни тогда, когда тебя подведут несколько мощных заклинаний!

rom_mik@mail.ru #9316

Фокусы на все случаи жизни

Одно из самых главных преимуществ всех фокусов — они не требуют действия. Маниту, с которыми якшается картёжник, настолько слабы, что ему не нужно особенно вдумываться в ход игры. он может бежать и показывать фокус, стрелять и показывать фокус, седлать лошадь и показывать фокус, открывать бутылку и показывать фокус... Однако есть одно «но».

Ни в одной компании не одобрят попытки игрока участвовать одновременно в двух разных партиях за разными столами, и игроки-маниту — не исключение. Картёжник не может за один раунд применять и заклятье, и фокус, равно как и два фокуса — он оскорбит достоинство маниту (да-да, у них оно есть), и те попросту откажутся с ним играть.

Кроме, собственно, эффекта, в описаниях фокусов присутствуют два других параметра: *дистанция* и *длительность*.

Длительность означает временной промежуток, в пределах которого действует фокус. Большинство срабатывает мгновенно, но некоторые фокусы бессрочны. Ещё есть такие трюки, эффект которых поддерживается концентрацией картёжника. Это означает, что пока маг сосредоточен и не выполняет никаких действий кроме свободных, фокус продолжает работать. Если во время концентрации картёжник получает ***ранение*** или ***уровень усталости***, то должен пройти проверку ***характера***, провал которой означает конец фокуса.

Дистанция — это максимальное расстояние в клетках (одна клетка это примерно два ярда), на которое может простираться эффект фокуса.

В дураках!

Дистанция: *1 клетка.*
Длительность: *концентрация.*

Это излюбленный фокус картёжников-шулеров и некоторых бандитов, посвящённых в тайны Хойла.

В дураках! позволяет магу создать небольшую двухмерную иллюзию размером, скажем, с игральную карту или лицо на плакате «Разыскивается!» Иллюзия статична (т. е. не движется), но весьма детальна. Кроме того, изображение можно сделать цветным или чёрно-белым по усмотрению картёжника.

С помощью этого фокуса нельзя убедительно подделать печать, но на отпечаток пальца, мелкую записку, изменение лица на плакате «Разыскивается» и подобное его хватит.

Иллюзия исчезает сразу после того, как картёжник перестаёт поддерживать концентрацию или покидает радиус действия фокуса.

Вдребезги

Дистанция: *смекалка/2 (в клетках).*
Длительность: *мгновенно.*

Этот фокус заставляет мелкий, хрупкий предмет разбиться на множество осколков. Обычно целью становятся изделия из стекла, но применить этот фокус иногда можно и к некоторым сортам керамики. Подверженный фокусу предмет может весить не больше чем полфунта и должен быть размером примерно с бутылку виски. Если цель находится в руках у другого человека, то картёжник должен пройти встречную проверку ***характера***.

Визитная карточка

Дистанция: *касание.*
Длительность: *бессрочно.*

С помощью этого фокуса картёжник может изменить лицевую сторону обычной игральной карты, чтобы позже легко узнать её среди других. Обычно этот процесс включает в себя создание значка, отметки или небольшого символа. Карточный маг, применивший фокус, всегда узнает свои визитные карточки с первого взгляда, как узнают и другие осведомлённые о внешнем виде и значении этой метки. Некоторые пользуются этим фокусом для создания «удостоверений личности». Поскольку метка должна быть оставлена на ли-

rom_mik@mail.ru #9316

цевой стороне карты, этот фокус практически бесполезен в азартных играх.

Горелые жёлуди

Дистанция: *1 клетка.*
Длительность: *мгновенно.*

Горелые жёлуди — пренебрежительное название низкокачественного кофе, и, собственно, для создания чего-то подобного и служит этот фокус.

Этот фокус действует на кружку или стакан какого-либо напитка. Состав напитка не имеет значения. Это может быть что угодно, от воды и до виски. После применения фокуса предыдущее содержимое сосуда превращается в горячий, подобный кофе напиток, от вкуса и запаха которого просыпаются и убегают мертвецы. Немногие, если такие, кхм, гурманы вообще найдутся, могут наслаждаться поистине богомерзкой бурдой, которую создаёт этот фокус: пьют её по нескольким другим причинам.

Во-первых, она добавляет +4 ко всем проверкам ***выносливости***, необходимым для сопротивления сну, что может быть полезным при несении караула. Во-вторых, это варево немедленно протрезвляет любого пьяного, которому не повезёт его выпить. Бедолага получает ***уровень усталости*** из-за мучающего его чудовищного похмелья, который проходит через 1d6 часов.

Кофейная бурда, создаваемая этим фокусом, теряет свои чудодейственные свойства, если её не выпить в течение 10 минут после её приготовления. С таким-то вкусом удовольствие от этой бодяги всё равно не растянешь.

Фокус автоматически проваливается, если его попытаться применить к жидкости с магическими свойствами или алхимическому снадобью.

Замешка

Дистанция: *характер (в клетках).*
Длительность: *мгновенно.*

Этот, казалось бы, незначительный фокус не раз спасал картёжникам жизнь. Замешка особенно полезна тогда, когда счёт идёт на секунды. Действие этого фокуса заставляет цель на мгновение промедлить, совершая своё следующее действие.

Игровой эффект замешки заключается в том, что карта действия цели становится меньше на одну ступень. Например, валет треф становится десяткой треф, король пик — дамой пик и т.д. Если карта действия цели — двойка, она становится двойкой треф. В случае, если карта и так уже была двойкой треф, фокус прошёл впустую. Замешка не способна повлиять на джокеры.

Запал

Дистанция: *касание.*
Длительность: *мгновенно.*

С помощью этого фокуса картёжник может поджечь небольшой, неживой, легко воспламеняющийся предмет, который находится у него в руках. Максимально допустимый размер подверженного фокусу объекта — сигара или свеча. Если цель не поджечь одной спичкой, то бессилен и этот фокус. И да, любители огня и зрелищ, *запалом* можно поджечь фитиль.

Засов

Дистанция: *2 клетки.*
Длительность: *концентрация.*

С помощью этого фокуса картёжник может подпереть дверь, препятствуя попыткам проникнуть внутрь силой. Незаменимый трюк, когда внутрь ломятся бандиты или оборотни. Пока карточный маг сосредоточен на поддержании действия фокуса, все попытки выломать дверь ***силой*** совершаются со штрафом −4. Если картёжник отвлечётся, дверь тут же лишится магической поддержки.

Зеркало

Дистанция: *2 клетки.*
Длительность: *концентрация.*

Даже мудрейший человек не всегда знает, что ожидает его за поворотом. С другой сто-

rom_mik@mail.ru #9316

роны, даже глупейший картёжник сможет это узнать, если владеет этим фокусом!

Зеркало создаёт в воздухе небольшую сверкающую поверхность примерно двух дюймов в диаметре, которая работает, собственно, как зеркало. С её помощью очень удобно заглядывать за двери, углы и смотреть на карты оппонентов за игральным столом.

Потратив действие, картёжник может переместить зеркало в любую точку в пределах двух ярдов от себя. Кроме того, оно нематериально и проходит сквозь предметы.

Игра воображения

Дистанция: *смекалка/2 (в клетках).*
Длительность: *1 раунд.*

Картёжник, использующий *игру воображения*, может видеть через тонкие слои материи не плотнее игральной карты или, возможно, внешнего кармана пиджака или рубашки. Очевидно, что этот фокус может пригодиться игроку в карты. Загвоздка в том, что во время игры в карты бороться с маниту, даже со слабым, весьма непросто, поэтому эффективность фокуса сильно снижается во время длительных партий. Тем не менее, на протяжении одной раздачи, во время которой был применён фокус, маг получает +4 к проверке ***азартных игр***. Хитрые картёжники часто заманивают оппонентов в игру с высокими ставками, после чего используют *игру воображения*, чтобы оставить всех с пустыми кошельками.

Компас

Дистанция: *на себя.*
Длительность: *мгновенно.*

Компас позволяет картёжнику мгновенно определить направления четырёх основных сторон света (севера, юга, запада и востока). Он моментально получает эту информацию, как если бы к нему пришло прозрение свыше. Это излюбленный фокус картёжников, вынужденных странствовать в одиночестве. К сожалению, полученные сведения действительны лишь для данного местонахождения картёжника. Уйдя в какую-нибудь глухомань после применения компаса, он может без труда заблудиться опять.

Консервация

Дистанция: *касание.*
Длительность: *1 день.*

Консервация позволяет картёжнику предотвратить порчу продуктов в пути. Этот фокус может отсрочить гниение одного фунта пищи на сутки. Разумеется, картёжнику придётся многократно обновлять действие фокуса на протяжении длительного путешествия, если, конечно, он не любитель еды с душком.

Этот фокус воздействует на все виды органической материи, пусть и сохраняет всего один фунт за применение независимо от разновидности. С помощью консервации нельзя защитить только часть материи. Если фокус не был применён ко всей массе продукта, то портиться будет всё сразу. Для большого количества пищи картёжнику стоит разделить её на несколько порций, после чего сотворить фокус над каждой.

Консервация не оказывает ровным счётом никакого эффекта на еду, созданную с помощью заклятья *заморить червячка*.

Копия

Дистанция: *1 клетка.*
Длительность: *бессрочно.*

С помощью этого фокуса картёжник может моментально создать разборчивую (пусть и немного грубоватую) копию одной страницы информации. Целями трюка могут быть, к примеру, страница из книги, сегмент карты или плакат «Разыскивается!» С первого взгляда видно, что копия — наспех сделанный дубликат, и маловероятно, что её спутают с оригиналом, но информация на ней не отличается от подлинника.

Множественные применения заклятья позволят скопировать несколько разных страниц или по частям воспроизвести большую карту.

rom_mik@mail.ru #9316

Для применения *копии* у картёжника при себе должна быть чистая бумага, поскольку фокус не предоставляет ему материалы. Во время действия фокуса слова и изображения быстро появляются на бумаге, будто записываемые или перерисовываемые невидимой рукой в масштабе один к одному. Если у тебя вдруг случайно под рукой огромный чистый лист, то ты можешь сделать копию подробнейшей железнодорожной карты!

Ловкие пальцы

Дистанция: *касание.*
Длительность: *мгновенно.*

Этот фокус позволяет картёжнику мгновенно переместить мелкую вещицу из руки в карман и наоборот. Предмет должен помещаться у картёжника в ладони. Примерами целей для этого фокуса могут послужить монеты, игральные карты, коробки спичек, патроны или дерринджеры.

Одним применением фокуса можно переместить только один предмет. Иными словами, нельзя отправить две разные монетки из кармана и наоборот, сотворив *ловкие пальцы* лишь один раз, — для этого потребуется два отдельных применения. Этим трюком часто зарабатывают на жизнь картёжники, решившие стать ярмарочными фокусниками.

Марафет

Дистанция: *на себя.*
Длительность: *мгновенно.*

Обычно во время долгой дороги на одежде путешественника скапливается изрядное количество грязи. *Марафет* позволяет моментально привести внешний вид картёжника в порядок, очищая его наряд от грязи, дорожной пыли и даже надраивая до блеска ботинки. К сожалению, этот фокус не работает в отношении пятен. Кроме того, марафет убирает грязь с лица и волос карточного мага, но не стрижёт волосы и не бреет щетину.

Этот фокус можно использовать для того, чтобы быстро привести себя в презентабельный вид, если внезапно нужно засветиться в приличном обществе. *Марафет* весьма уважают

rom_mik@mail.ru #9316

стиляги из Нового Орлеана, поскольку благодаря этому трюку они могут всегда выглядеть так, будто только вышли от портного. В других местах, однако, подобная забота о внешнем виде может привести к тому, что картёжника заклеймят желторотым.

Маскарад

Дистанция: *на себя.*
Длительность: *5 минут.*

Нередко у тебя может возникнуть желание походить на кого-то совсем другого, особенно если твоё лицо засветилось на плакате «Разыскивается!» или по твоему следу идут восемь братьев бывшей дамы сердца. С помощью этого фокуса картёжник, может быть, и не сумеет примерить новое лицо, но хотя бы частично ему удастся скрыться.

Маскарад позволяет карточному магу изменить пару деталей своей внешности. Это может быть цвет волос или глаз, наличие усов или бороды, а также причёска и длина волос. В общем и целом, этот фокус налагает –2 на все проверки ***внимания***, связанные с попытками вычислить картёжника по его внешности.

Несмотря на то, что эти простые косметические изменения не обманут подкованного наблюдателя, они позволят картёжнику затеряться в толпе. Добавь к этому новую шляпу или повязку на глаз, и поиски твоего карточного мага могут изрядно затянуться.

На посошок

Дистанция: *касание.*
Длительность: *мгновенно.*

Нет ничего лучше глотка виски, чтобы привести кого-нибудь в чувство. *На посошок* добавляет в выпивку — дешёвую или нет — немножко магической силы, и несмотря на то, что некоторые ценители не одобрят такой порчи ценного продукта, пользу от этого фокуса невозможно отрицать.

Успешное применение этого фокуса наделяет одну порцию крепкого алкоголя свойством снимать с того, кто его выпьет, один ***уровень усталости***. Эффект от нескольких глотков, выпитых на посошок, суммируется. Это то, что нужно для затяжной салунной драки!

У этого фокуса, однако, есть несколько побочных эффектов. Во-первых, он не подействует на человека, находящегося под действием фокуса *горелые жёлуди*: по какой-то причине эффекты обоих фокусов взаимно отменяются, если находящийся под действием одного попробует воспользоваться другим.

Во-вторых, каждый выпитый на посошок глоток, ударяет в голову как пять обычных порций виски, причём сразу же! Поэтому, если твоему герою серьёзно досталось в пьяной драке, есть риск того, что он рухнет без задних ног до того, как снимет с себя всю накопившуюся ***усталость*** с помощью этого фокуса!

С другой стороны, *на посошок* не оказывает ровным счётом никакого влияния на кого-то без ***уровней усталости***, которые можно снять, — в этом случае от них хмелеют как от обычного виски, разве что на вкус этот виски становится что последняя сивуха. Разумеется, если персонаж, пытающийся напоить кого-то, полезет перед этим бить ему морду, этот тип определённо начнёт что-то подозревать!

У благотворного действия фокуса нет срока годности. Он снимает ***усталость***, а не даёт тебе силы на время. Хотя, конечно, и не страхует тебя от переутомления в будущем. Эффект опьянения проходит как обычно.

Надраить

Дистанция: *касание.*
Длительность: *мгновенно.*

С помощью этого фокуса можно заставить сиять даже самый грязный, изношенный и закопчённый котёл в последней харчевне на задворках Шэн Фэна.

Надраить позволяет картёжнику привести предмет в божеский вид: фокус полирует дерево, натирает металл до блеска, вычёсывает бархат — хоть сразу на прилавок!

rom_mik@mail.ru #9316

На функциональность предмета это никак не влияет: сломанные часы остаются сломанными, но теперь они хотя бы выглядят хорошо! Языкастый картёжник может использовать этот фокус, чтобы получить +2 к проверкам ***убеждения*** при попытке продать что-то по завышенной цене.

Этим фокусом можно надраить любой предмет размером не больше табуретки или прикроватного комода. Если ты ещё не догадался, работает он только в отношении неживых объектов: чтобы привести в презентабельный вид себя, твоему герою понадобится фокус ***марафет***. Устройства безумной науки также подвержены действию этого трюка, пока они не превышают ограничений в размере.

Огонёк

Дистанция: *5 клеток.*
Длительность: *концентрация.*

Этот фокус создаёт крошечную неосязаемую парящую сферу бледно-зелёного света. Поддерживая концентрацию, картёжник может контролировать движение огонька, перемещая его в пределах дистанции фокуса. Свечение, источаемое сферой, очень слабо, его радиус не превышает 2 футов. Даже в пределах этой области при таком свете рассмотреть можно лишь самые грубые детали. Кроме того, при свете огонька невозможно читать.

Оклик

Дистанция: *на себя.*
Длительность: *1 раунд.*

Сотворив *оклик*, картёжник может сделать свой голос слышимым на дистанции до 200 ярдов: все в пределах этого радиуса отчётливо услышат всё, что он говорит. Для того, чтобы фокус возымел эффект, карточный маг должен выкрикивать всё, что он хочет передать с его помощью. *Оклик* не влияет на громкость голоса, он просто гарантирует, что картёжника услышат все в радиусе действия фокуса, поэтому те, кто находятся рядом с применившим оклик, могут не беспокоиться за свои уши.

Острые карты

Дистанция: *касание.*
Длительность: *мгновенно.*

Порой бывает так, что ножа нет под рукой именно тогда, когда он очень сильно нужен. Этот фокус позволяет превратить обычную игральную карту в перочинный ножик. Один из краёв карты становится бритвенно-острым настолько, что им можно перерезать верёвку, вскрыть конверт или наточить карандаш. К сожалению, во всём остальном это остаётся просто картой из бумаги. Острыми картами не получится воспользоваться как оружием, вдобавок они тупятся от первого же применения и приходят в полную негодность. Если тебе нужно перерезать две верёвки, повтори фокус дважды.

Пальцем в небо

Дистанция: *на себя.*
Длительность: *мгновенно.*

Картёжник, владеющий этим фокусом, никогда не скажет: «Ну, это оказалось сложнее, чем я предполагал». *Пальцем в небо* позволяет чародею узнать наверняка, насколько трудной окажется попытка совершить то или иное действие, до того, как он почувствует это на собственной шкуре.

С точки зрения правил игры этот фокус сообщает картёжнику о штрафах, которые будут наложены на проверку его параметров при совершении данного действия. Чем большим количеством информации он располагает, тем точнее будет предсказание. Например, если карточный маг смотрит на отвесный утёс и пытается определить сложность проверки ***лазанья***, фокус предоставит не только информацию о штрафах, но и влияние на восхождение влаги на камнях, направление и силу ветра, наличие выступов и так далее. С другой стороны, если же он пытается угадать, каковы его шансы победить в следующих выборах президента США, картёжник, скорее всего, получит весьма и весьма размытые сведения.

rom_mik@mail.ru #9316

Пальцем в небо не предоставляет информацию, а обрабатывает уже имеющуюся. Если, скажем, картёжник, который хочет забраться на утёс, не знает, что в кустах его поджидает бандит с винтовкой наготове, фокус не сможет принять в расчёт увеличение сложности проверки из-за свистящих вокруг пуль.

Перезарядка

Дистанция: *касание.*
Длительность: *мгновенно.*

Сложно придумать что-то более неприятное, чем спускать курок своего шестизарядника в седьмой раз. Без сомнения, пустые стволы порешили не меньше стрелков, чем заряженные. С помощью перезарядки картёжник сильно удивит тех, кто считал патроны в его револьвере.

Воспользовавшись этим фокусом, карточный маг может пополнять боезапас своего оружия, перемещая в патронник новые пули. Если магазин оружия перед перезарядкой надо освободить, то использованные гильзы падают на землю рядом с картёжником. Есть, правда, два ограничения. Во-первых, эти самые патроны у чародея должны быть при себе: никаких бесплатных пуль, партнёр. Во-вторых, перезарядка может перенести не больше трёх патронов за одно применение, поэтому не трать время, применяя этот фокус в отношении пулемёта Гатлинга. Тем не менее, три пули лучше, чем ни одной, особенно если эти пули летят не в тебя!

Если этот фокус не срабатывает, картёжник не перезаряжает ни одного патрона.

Пир бедняка

Дистанция: *касание.*
Длительность: *бессрочно.*

Этот фокус часто используют в сочетании с заклятьем *заморить червячка*. Он позволяет сделать пресную или просто невкусную еду подобной пище богов (ну или просто хорошему домашнему ужину). *Пир бедняка* не влияет ни на состав ни на внешний вид еды — он изменяет лишь её вкус. Этим фокусом часто пользуются путешествующие картёжники. Не слишком гордые карточные маги даже могут взять на себя должность походного повара. Менее щепетильные типы прибегают к этому трюку, чтобы скрыть следы снотворного или яда в пище или напитке жертвы.

Одного применения этого фокуса хватает на порцию пищи для одного человека.

Припугнуть

Дистанция: *смекалка (в клетках).*
Длительность: *характер (в раундах).*

Этот фокус играет на струнах пяти чувств, покалывая участок мозга, отвечающий за инстинкт самосохранения. *Припугнуть* влияет на всех людей и животных в радиусе дистанции.

Против людей фокус не очень эффективен, поскольку человек не привык подчиняться первобытным инстинктам: лучшее, что он может сделать в этом случае — прибавить +1 к проверкам ***запугивания***, нацеленным на попытки убить конфликт в зародыше или заставить кого-то пойти на мировую. Животные, однако, куда более подвержены этому фокусу, потому что склонны доверять чувствам и инстинктам больше, чем их хозяева. Лошади начинают брыкаться, собаки — лаять, кошки ощетиниваются и выгибают спины. Сметливые жители Фронтира, однако, заметят, что их животные ведут себя странно, из-за чего могут сами начать побаиваться. Смышлёный картёжник без труда сможет найти множество способов использовать этот фокус для личной выгоды.

Наконец, в пределах действия фокуса *припугнуть* не действует черта ***укротитель***, а все проверки ***верховой езды*** совершаются со штрафом −2.

Прогноз

Дистанция: *на себя.*
Длительность: *мгновенно.*

Прогноз позволяет картёжнику ненадолго заглянуть в уготованное ему будущее. Ну,

rom_mik@mail.ru #9316

по крайней мере, по части погодных условий. С помощью этого фокуса можно предсказать, какой будет погода в близлежащей местности через несколько часов. Промежуток времени, в пределах которого он сможет узнать погоду, равен 1 час**смекалка*.

Предсказание картёжника — верное, но весьма приблизительное. Прогноз сообщает ему направление ветра, изменение температуры, облачность и интенсивность осадков. Все вышеупомянутые показатели измеряются следующими обобщёнными терминами: нет, мало, средне, много, буря. Этот фокус не может предсказать погоду, вызванную сверхъестественными факторами вроде чёрной магии, заклятий других картёжников и так далее.

Сливайте воду!

Дистанция: *2*смекалка (в милях).*
Длительность: *бессрочно.*

Этот фокус позволяет найти источники воды в пределах дистанции. Если таковые имеются, он приносит примерно одну кварту (объём обычной дорожной фляги) воды из ближайшего, после чего помещает её в пустой сосуд.

Если пустой ёмкости поблизости нет, вода проливается на землю. В критической ситуации воду всё ещё можно использовать, если быстро работать ладонями!

Картёжник не получает никаких сведений о чистоте полученной воды, как и о местонахождении её источника. Фокус всегда доставляет воду из ближайшего источника независимо от количества применений. Если в пределах дистанции нет доступной воды, фокус проваливается.

Сполох

Дистанция: *характер (в клетках).*
Длительность: *концентрация.*

С помощью этого фокуса картёжник заставляет существующее пламя разгореться в полтора раза больше своего первоначального размера. *Сполох* можно применить к пламени, до воздействия фокуса достигавшего не более двух футов в диаметре.

Фокус не влияет на температуру или потребление топлива пламенем, зато увеличивает радиус и яркость испускаемого им света. Так, свеча, находящаяся под действием сполоха, не сгорает быстрее, но при этом светит немного ярче. Фокус длится до тех пор, пока картёжник не прервёт концентрацию.

Тушите свет!

Дистанция: *характер (в клетках).*
Длительность: *концентрация.*

Воспользовавшись фокусом *тушите свет!*, карточный маг может приглушить весь искусственный свет (лампы, свечи, бивачные костры и т. п.) в пределах дистанции фокуса на один раунд. Перемена яркости освещения не столь разительна, но довольно заметна. Со стороны это выглядит так, будто на источник пламени подул внезапный порыв ветра. Эффекта, однако, хватает на то, чтобы наложить штраф –1 на все совершаемые в пределах его действия проверки ***внимания***, связанные со зрением. По окончании действия фокуса освещение мгновенно приходит в норму.

Это излюбленный фокус картёжников, притворяющихся медиумами или провидцами. С его помощью не составляет труда заставить зевак подумать, что с ними «говорят духи».

Тушите свет! не оказывает ровным счётом никакого эффекта на магический или солнечный свет, поэтому от этого фокуса мало пользы днём, если только не использовать его под землёй или в схожих условиях.

Шёпот

Дистанция: *5 клеток.*
Длительность: *мгновенно.*

Говорят, что ничто не привлекает внимание сильнее шёпота. Те, кто это говорит, ни разу не использовали этот фокус!

Шёпот позволяет карточному магу передать короткое послание одному человеку в пределах

rom_mik@mail.ru #9316

дистанции фокуса. Это послание не может быть длиннее одного предложения, и для того, чтобы фокус сработал, картёжник должен на самом деле прошептать послание — звук его шёпота, однако, отчётливо слышит только цель.

Штрафная

Дистанция: *характер (в клетках).*
Длительность: *1 час.*

Иногда собутыльник картёжника прикладывается к бутылке не так усердно, как этого хотелось бы карточному магу, для чего бы ему это ни было нужно. С помощью *штрафной* чародей может ненавязчиво подтолкнуть цель к превращению в пьяную свинью. Цель фокуса должна пройти проверку ***характера*** со штрафом −4, в случае провала испытывая позыв к обильным и неумеренным возлияниям.

Штрафная никак не влияет на само действие алкоголя (за этим лучше обратиться к фокусу *на посошок*). Если жертва и так уже пьёт как в последний раз, но всё равно ни в одном глазу, придётся придумать что-нибудь ещё.

Шум

Дистанция: *смекалка (в клетках).*
Длительность: *мгновенно.*

Этот фокус позволяет картёжнику создать в любой точке в пределах дистанции простой звук — стук, щелчок или глухой удар. Для того, чтобы создать более сложные шумы (например, звук взводимого курка револьвера), карточному магу придётся пройти проверку ***смекалки*** (−2). Этим фокусом невозможно создать разборчивые слова. В лучшем случае, из этого получится сдавленный стон или хрип. Кроме того, с его помощью нельзя создавать громкие шумы (например, звук оружейного выстрела).

Шутовская тасовка

Дистанция: *касание.*
Длительность: *1 раунд.*

Чтобы применить шутовскую тасовку, твоему герою понадобится колода карт.

В момент сотворения фокуса колода разлетается из рук картёжника, будто только что он совершил одну из худших тасовок в истории покера. Карты вырываются вверх ярким, едва ли не гипнотическим потоком, приковывая к себе внимание всех в пределе 5 клеток. Магия шутовской тасовки добавляет взрыву карт зрелищности, заставляя их ненадолго зависнуть в воздухе перед тем, как плавно опуститься на землю.

Эффект этого фокуса (помимо выставления картёжника криворуким идиотом) прибавляет +2 ко всем проверкам ***скрытности***, совершаемым в последующий раунд. Сам карточный маг не может этим воспользоваться, поскольку будет, скорее всего, находиться в центре внимания, но его товарищ, предупреждённый о фокусе заранее, — вполне.

rom_mik@mail.ru #9316

Глава четвёртая: Книга игр

Ты уже почти готов для того, чтобы увидеть множество магических приёмов, скрытых в Книге игр. Но перед этим, позволь, я вкратце расскажу тебе, как картёжники разучивают заклятья.

Учимся и учим

Каким же образом картёжники получают новые заклятья? Они ведь не могут зайти в местную лавку и купить последнюю версию *козыря*! И, уж будь уверен, из каталога «Смита и Робардса» их тоже не заказать. У картёжников остаётся три источника: Книга Хойла, обмен знаниями с другими картёжниками и тайные магические тексты.

Книга Хойла

Каждый издатель, печатающий книгу игр волей-неволей переносит и тайные знания о заклятьях, заложенных туда автором. Эти сведения, тем не менее, могут оказаться неполными, исковерканными и содержащими крайне опасные опечатки. Чем более позднее издание, тем более оно подвержено подобным проблемам. Однако тот, кто знает, где искать, всё равно может попытаться собрать воедино информацию о содержащихся в книге заклятьях. Твой картёжник легко найдёт последнее издание Хойла всего за четвертак в ближайшей лавке.

Старые издания достаточно трудно отыскать на Западе. Но чем ближе твоя копия к первоисточнику, тем больше шансов, что информация, которую ты ищешь, не искажена. Каждый раз, когда твой картёжник хочет выучить заклятье из книги Хойла, вытащи одну карту и сверься с таблицей изданий. Если достоинство твоей карты выше, чем указано в таблице, то тебе повезло. Если же нет, то описание заклятья безнадёжно искажено. Найди себе копию получше.

Издание	Карта	Штраф	Стоимость
1769	—	0	$17,000
1780-1800	двойка	1	$3,000
1801-1820	четвёрка	2	$200
1821-1840	шестёрка	3	$80
1841-1860	восьмёрка	4	$20
1861-1880	десятка	5	$0.25

Тот факт, что твоему герою удалось найти нужные детали в книге, ещё не означает, что они окажутся ему по силам. Как только ты выяснил, что в конкретном издании Хойла сохранилось описание нужного тебе заклятья, твой картёжник должен пройти проверку ***знания (оккультизм)***. В зависимости от издания, добавь к проверке штраф из таблицы. Таким образом, для копии книги, изданной в 1837-м году, штраф будет составлять −3. В случае провала тебе придётся поискать другую версию или найти учителя. Теперь ты понимаешь, почему так важно иметь раннее издание, и почему они стоят так дорого.

rom_mik@mail.ru #9316

Когда ты тянешь карту, чтобы выяснить, сохранилось ли заклятье в твоей копии, существуют два особых случая.

Джокеры!

Красный: заклятье описано так, что понятно даже дураку. Проверка ***знания (оккультизм)*** не требуется.

Чёрный: заклятье описано с серьёзными ошибками. При попытке применить знания из книги, картёжника ждёт расплата (определяется как обычно). Кроме того, твой герой не сможет изучить его с помощью книги Хойла, пусть и другой редакции, придётся воспользоваться иными источниками.

Обмен заклятьями

Обычно картёжники предпочитают хранить свои тайны. Это, видишь ли, главный способ защиты от линчевания. Однако, когда встречаются два картёжника и почему-то не стремятся убить друг друга, они могут обменяться толикой сокровенных знаний.

Для каждого заклятья, которому один пытается обучить другого, ученик должен пройти проверку ***знания (оккультизм)*** со штрафом −4. В случае провала наставник не сможет обучить картёжника этому заклятью, что, однако, не закрывает для ученика другие источники, в том числе и других учителей. В случае успеха обучаемый улавливает суть вещей и понимает базовые принципы нового заклятья.

С другой стороны, учитель может помочь своему ученику, постаравшись изложить всё в более доступном виде. Каждый успех при проверке ***знания (оккультизм)*** учителя даст ученику +1.

Магические тексты

Раз уж о заклятье можно рассказать словами, значит его можно и записать на бумагу. Картёжники, особенно которые редко путешествуют, иногда ведут дневники своих магических экспериментов, подражая Хойлу. Если такой дневник попадает в руки другому карточному магу, то содержащаяся там информация даёт шанс изучить что-то новое из арсенала автора.

Когда твой персонаж пытается разучить заклятье из подобного источника, ведущий определяет штраф, налагающийся на проверку ***знания (оккультизм)***, в зависимости от того, насколько хорошо в записях изложена суть. Если проверка успешна, то картёжник смог пробраться сквозь тернии к чужим знаниям. В случае же провала, твой карточный маг никогда не сможет почерпнуть ничего нового из этих конкретных записей.

Пополняем колоду

Теперь, когда ты смог уловить основные принципы, начинается рутина. Для того чтобы начать успешно применять новое заклятье, нужны тренировки. Обычно это занимает две недели, в течении которых каждый день ты должен тратить не менее четырёх часов на обучение. Успешная проверка ***карточной магии*** сократит время тренировок на два дня за каждый успех.

После того, как обучение будет завершено, ты можешь добавить заклятье в свою колоду, взяв черту ***новая сила***.

Учитель

Несмотря на то, что большинство карточных трюков может быть освоено только самостоятельно, хороший учитель — совсем не пустая трата денег. Если твои тренировки проходят под контролем знающего человека, то времени потребуется гораздо меньше.

В том случае, если за твоими попытками следит другой картёжник, владеющий изучаемым заклятьем и готовый помочь тебе, ты можешь сократить общее время тренировок вдвое (после того как ты попробовал ускорить процесс проверкой ***карточной магии***). Если, конечно, твой помощник успешно пройдёт проверку ***знания (оккультизм)***.

rom_mik@mail.ru #9316

Большая игра

Для того чтобы сотворить заклятье, картёжник должен найти в Землях Охоты маниту, вступить с ним в поединок умов и, что главное, победить в нём. Если карточный маг не сможет найти подходящего духа или проиграет, то заклятье не удастся. Проигрыш также может привести к расплате. Даже победа не гарантирует того, что маниту не напакостит тебе на прощанье.

Начинаем колдовать

Первый шаг успешного заклятья состоит в том, что картёжник открывает себе дорогу в Земли Охоты, отправляясь на поиски подходящего маниту. Всё это происходит лишь в сознании карточного мага, где ему предстоит вовлечь пойманного духа в поединок воли — игру, основанную на мастерстве и изрядной доле случайности. Чем больше и могущественнее маниту, тем больше силы для своего заклятья получит картёжник в случае выигрыша, и тем больше вероятность, что добыча окажется ему не по зубам.

Это означает, что первым делом картёжник должен пройти проверку ***карточной магии***. Если ты получил хотя бы один успех, то тебе удалось найти маниту и вступить с ним в поединок. Иногда, картёжников постигает неудача ещё в самом начале при попытке связаться с Землями Охоты. В случае единицы на игральной кости, соответствующей навыку ***карточной магии*** (вне зависимости от результата на диком кубике), маниту не упустят своего шанса и отыграются на побеспокоившем их наглеце.

Дуэль

После того как тебе удалось заманить маниту в игру, нужно одержать победу в поединке. Сама игра существует лишь в сознании картёжника. Американцы, как правило, увидят покерную раздачу, а вот для другой культуры внешний вид игры может быть совершенно иным.

Количество подъёмов при проверке ***карточной магии*** отражает силу конкретного маниту, которого твой картёжник сумел найти и заставить играть. Чем сильнее маниту, тем больше ты получишь карт. Это увеличивает твои шансы как на сильную комбинацию, так и на катастрофу. Именно поэтому с ростом способностей картёжника, шансы на успех растут только вместе с шансами на провал. Других путей нет.

Вытащи из полной колоды в 54 карты (убедись, что ты не выложил из неё джокеров) пять и ещё по одной за каждый подъём при проверке ***карточной магии***. После этого твоя задача собрать из полученных карт наилучшую покерную руку (смотри страницу 38, если не знаком с покером). Большинство заклятий требуют определённый минимум для успешного применения. Для того чтобы выиграть противостояние, тебе нужно набрать хотя бы минимально необходимую комбинацию для заклятья. В противном случае побеждает маниту.

rom_mik@mail.ru #9316

«Наследники» Хойла не обладают пунктами силы, как картёжники из книги deadlands: Мёртвые Земли, и могут творить свои заклятья только с помощью «Игры с Дьяволом», а вернее маниту.

Победа картёжника вынуждает маниту поделиться силой для того, чтобы осуществить заклятье. Чем могущественнее маниту и чем больше выигрыш, тем больше силы можно получить. С помощью формул Хойла картёжник преобразовывает эту энергию в необходимый эффект заклятья. Посмотри в описание заклятья и найди там эффект, соответствующий собранной тобой покерной руке. Тут есть важный момент, партнёр. Тебе может показаться, что чем больше, тем лучше, но это не всегда так. **Собрав свою комбинацию, ты можешь воспользоваться как эффектом, указанным для этой руки, так и для любой другой, ниже её рангом.** Порой, нужно просто выбить у неприятеля кольт, а не оторвать его вместе с рукой!

Пример: *Гэбриэл Макэлистер хочет воспользоваться заклятьем* ***козырь****. Обладая навыком* ***карточной магии*** *d10, он получает 9 при проверке. Один подъём даёт Гэбриэлю дополнительную карту. В итоге он тянет из колоды 6 карт (К , 4 , J , 6 , J , К) и собирает из них комбинацию две пары (короли и четвёрки). Сверившись с описанием заклятья, Гэбриэл наносит своим* ***козырем*** *2d8 урона.*

Обычно, когда выигрывают маниту, заклятье не удаётся. Иногда они, пользуясь связью картёжника с Землями Охоты (родным для маниту местом обитания), могут нанести ответный удар. Как правило, маниту выбирают своей целью самого наглеца, но порой страдают и совсем невинные жертвы. Это картёжники и называют расплатой.

Особые эффекты премиум рук

Когда твой картёжник собирает действительно сильную комбинацию, кроме мощного эффекта заклятья он получает небольшой подарок от самой судьбы.

Покер

Заклятье работает как с комбинацией каре, но длительность заклятья удваивается (кроме моментальных заклятий).

Для атакующих заклятий с длительностью *мгновенно* удваивается нанесённый урон.

Стрит-флэш

Заклятье работает как и с комбинацией покер, но в добавок картёжник тянет фишку из банка.

Роял-флэш

Как и стрит-флэш, но перед этим в банк добавляется золотая фишка.

Расплата

Ты внимательно меня слушаешь?

У меня для тебя плохие новости, партнёр. Не так-то просто ускользнуть от гнева обманутых маниту. Картёжников, умудрившихся потерпеть при попытках колдовства фиаско, ждёт хорошая пощёчина ну или гроб.

С Дьяволом шутки плохи. Картёжник должен понимать, что каждое сотворённое им заклинание может обернуться непредсказуемыми результатами.

Обратной стороной медали отсутствия необходимости копить пункты силы является расплата. Проигрыш в покер человеку обычно бьёт только по твоему карману. Когда же ты проигрываешь злобному духу, ты рискуешь расплатиться собственной жизнью и здоровьем своих спутников.

Расплата наступает неотвратимо. Если ситуация сложилась так, что картёжник проиграл, то сама Судьба уже не может этого изменить.

rom_mik@mail.ru #9316

Не надо тянуть карты, тратить фишки и бросать игральные кости. Твой картёжник просто получает от маниту то, что заслужил. Спасибо за игру! Если быть честным до конца, то нужно сказать, что некоторые картёжники знают секреты, как можно немного застраховать себя от проигрыша...

Итак, всякий раз, когда на игральной кости, соответствующей ***карточной магии*** (вне зависимости от результата на диком кубике) выпадает 1, расплата наступает немедленно.

Когда среди карт, которые достались картёжнику, попадается джокер, наступает расплата, даже если он не использовался им в итоговой комбинации.

Если с тобой приключилось это несчастье, вытащи одну карту из полной колоды с джокерами и покажи её Маршалу.

Может быть, тебя хоть немного успокоит то, что джокеры — это дикие карты, и твой картёжник может их использовать как карту любого достоинства и масти в итоговой комбинации. Это не отменит расплаты, но зато ты с большими шансами получишь сильное заклятье. Если, конечно, выживешь.

Несмотря на все те ужасы расплаты, сам её факт не означает, что заклятье не удалось. Иногда, если ты окажешься достаточно удачлив или опытен, можно оказаться на коне и в этой ситуации. Как именно? Не думай об этом сейчас, твой Маршал расскажет тебе всё после того, как ты вытащишь карту расплаты.

ПО СТАРЫМ ПРАВИЛАМ

Если ты приверженец старых традиций и не хочешь потрошить своего картёжника, собирая его заново по канонам этой книги, ты всё равно сможешь пользоваться новыми заклятьями. Начинай записывать, я расскажу, как это делается.

Во-первых, стоимость заклятья в пунктах силы определяется минимальной рукой.

Пара = 2, две пары= 4, сет= 5 и так далее.

Во-вторых, никакие карты тянуть не нужно. Успех при проверке сверхъестественного навыка соответствует заклятью с минимальной комбинацией. При наличии хотя бы одного подъёма, работает следующий за минимальным эффект. Единицы при проверке всё так же приводят к расплате.

В-третьих, для применения дополнительных эффектов, таких как дополнительная мощность, дистанция или цели, вместо уменьшения комбинации на один ранг необходимо потратить дополнительный пункт силы; два, если необходимо уменьшить комбинацию на два ранга, и так далее.

Пример: *козырь стоит 2 пункта силы. При успехе наносит 2d6, если проверка сверхъестественного навыка с подъёмом (вне зависимости от количества подъёмов) — 2d8. Такой подход позволяет использовать заклятья из этой книги по обычным правилам магии из «Дневника авантюриста» и «Deadlands: Мёртвые Земли».*

Хоть такой путь и гораздо более безопасен, он не оставляет шансов сотворить заклятья поистине чудовищной силы.

ЗАКЛЯТЬЯ

В этом разделе ты найдёшь все причины для того, чтобы стать картёжником. Если, конечно, риск быть линчёванным озверевшей толпой горожан, постоянные попытки техасских рейнджеров и сотрудников Агентства найти тебя и игра против демонов со ставкой величиной в собственную жизнь не отпугнут тебя.

На следующих страницах этой книги ты найдёшь описания не только новых заклятий, но и старые, проверенные опытом инструменты любого уважающего себя картёжника. Я объединил их все под одной обложкой,

rom_mik@mail.ru #9316

Покерные комбинации

Рука	*Пункты силы*	*Карты*
Пара	2	Две карты одинакового достоинства.
Две пары	4	Две пары (смотри выше).
Сет	5	Три карты одинакового достоинства.
Стрит	6	Пять подряд идущих карт (вне зависимости от масти). Туз может быть перед двойкой или после короля, но не одновременно.
Флеш	7	Пять карт одной масти.
Фул-Хаус	8	Сет и пара.
Каре	9	Четыре карты одного достоинства.
Покер	—	Пять карт одного достоинства (возможно только с джокером).
Стрит-флеш	—	Как и стрит, но с картами одной масти.
Роял-флеш	—	10, валет, дама, король, туз одной масти.

чтобы тебе было проще искать, партнёр. Это не единственная причина. Приглядись повнимательней, амиго. Даже те заклятья, которые тебе могут быть известны, изменились, следуя новым правилам. Я провёл годы магических изысканий, чтобы сделать их лучше, сильнее и разнообразнее.

Каждое заклятье содержит в себе ранг, минимальную руку, дистанцию, длительность, описание и таблицу эффектов.

Ранг определяет минимальный ранг, который должен иметь картёжник, чтобы выучить и пользоваться заклятьем.

Минимальная рука показывает минимальную покерную комбинацию, которую нужно набрать, чтобы заклятье было успешным.

Дистанция показывает насколько могут быть удалены от картёжника цели заклятья. Дистанция также может содержать шаблон, который используется для эффектов по области. Если указано и расстояние, и шаблон, это означает, что расстояние считается до центра шаблона. Если только шаблон, то центр шаблона (узкий конец в случае конусного) совпадает с тем местом, где находится картёжник.

Длительность говорит о том, сколько времени будет сохраняться эффект заклятья. Большинство заклятий работают мгновенно, а некоторые бессрочны. Ещё есть такие заклятья, эффект которых поддерживается **концентрацией** картёжника. Это означает, что пока он сосредоточен и не выполняет никаких действий

rom_mik@mail.ru #9316

кроме свободных, заклятье продолжает работать. Если во время концентрации карточный маг получает ранение или уровень усталости, он должен пройти проверку ***характера***, провал которой означает конец заклятья.

Описание заклятья — это сама его суть. Здесь ты найдёшь, как оно выглядит со стороны и какой эффект производит на самом деле.

Таблица эффектов описывает зависимость силы заклятья от той покерной комбинации, которую ты смог собрать.

Некоторые заклятья можно слегка усилить. В описаниях трюков ты можешь встретить дополнительные возможности, например мощность, длительность или цели. Для того чтобы воспользоваться этими возможностями, необходимо понизить ранг руки. Например, уменьшение комбинации стрит на один ранг приводит к комбинации сет (и две пары при уменьшении на два ранга). Эффект от заклятья вычисляется уже после того, как ты выбрал дополнительные возможности и понизил руку на необходимое количество рангов. Да, ты, конечно же, не можешь набрать столько дополнительных возможностей, что они сделают силу твоей руки ниже минимально необходимой.

Пример: *Гэбриэл попал в переделку, и на него смотрят аж три зловещих зрачка револьверов. Макэлистер хочет воспользоваться заклятьем* ***кручу-верчу****, чтобы хоть как-то помешать врагам продырявить его насквозь. При проверке* ***карточной магии*** *ему везёт, и он получает отличный результат 17! Три подъёма дают Гэбриэлю целых три дополнительные карты. Он тянет из колоды 8 карт: 7 , J , 4 , 10 , 7 , A , J и красный джокер. По счастью, Гэбриэл — опытный игрок, — и он использует красный джокер, превращая его в валета, и собирает комбинацию фулл-хаус (валеты и семёрки). Понимая, что ему противостоят целых три соперника, он решает распространить действие заклятья на всех врагов. Согласно пункту дополнительные цели из описания заклятья, Макэлистер должен понизить ранг своей руки на два ранга, получив после этого стрит. Заклятье* ***кручу-верчу*** *позволяет также увеличить длительность, однако, для того чтобы продлить его хотя бы на один раунд, Гэбрилу придётся понизить комбинацию до сета, что значительно ослабит эффект. В конце концов, картёжник решает, что либо разберётся за три раунда, либо его пристрелят раньше, и применяет эффект заклятья согласно комбинации стрит.*

Ахиллесова пята

Ранг: *закалённый.*
Минимальная рука: *две пары.*
Дистанция: *смекалка.*
Длительность: *мгновенно.*

Часто картёжник и его товарищи сталкиваются с такой мерзостью, которую не очень-то понятно, как победить. Неудивительно, что чаще всего такие встречи заканчиваются сытным ужином для очередной милой зверушки. Картёжник, владеющий заклятьем *ахиллесова пята*, порой может предотвратить такой мрачный исход, узнав хоть что-то о слабых местах, казалось бы, неуязвимой твари.

Для того чтобы заклятье было успешным, цель картёжника должна находиться в радиусе действия и в поле зрения, что обычно бывает не самым приятным местечком. При успехе карточному магу открывается знание или видение об уязвимостях цели, если они у неё, конечно, есть. Чем сильнее итоговая комбинация, тем больше информации получит картёжник и тем она будет правдивей.

rom_mik@mail.ru #9316

Ахиллесова пята эффективна только против одушевлённых существ и имеющих сверхъестественное происхождение. Уязвимости обычных людей и так понятны любому, кто хоть раз держал в руках оружие. Однако в случае применения заклятья в отношении людей, картёжник может узнать об их изъянах.

Баюшки-баю

Ранг: *закалённый.*
Минимальная рука: *пара.*
Дистанция: *смекалка × 2 (в клетках).*
Длительность: *1 мин.*

Ночные кошмары и сны — излюбленные инструменты маниту. Так стоит ли удивляться, что у картёжников есть заклятье, которое может отправить человека в объятия Морфея.

Некоторым карточным магам нравится сокрушать орды врагов и разрывать их на кусочки смертоносными потоками карт, но те, кто предпочитают действовать тихо или отличаются миролюбием, нередко прибегают именно к этому заклятью.

Что может быть более успокаивающим, чем мерный шелест карт тасуемой колоды? Все живые существа (не нежить и не механизмы) в зоне действия заклятья должны осуществить проверку ***характера***. При провале жертва засыпает. *Баюшки-баю* погружает в обычную дрёму, и спящий может быть разбужен обычными способами, если, конечно, переживёт свой незапланированный сон.

Хоть заклятье *баюшки-баю* и может быть использовано прямо во время боя, не стоит забывать, что выстрелы и грохот ломающихся стульев обычно пробуждают спящих крайне быстро.

Заклятье не действует на меченых, других существ и всяческую мерзость, которая вообще не спит в привычном смысле слова.

Дополнительная мощность: можно понизить руку на один или два ранга, чтобы на проверку ***характера*** защищающихся налагался штраф −2 или −4, соответственно.

Баюшки-баю

Рука	Эффект
Пара:	1 цель
Две пары, сет:	малый шаблон
Стрит, флеш:	средний шаблон
Фулл-хаус:	большой шаблон
Каре:	большой шаблон и все статисты автоматически проваливают проверку.

Болотный газ

Ранг: *закалённый.*
Минимальная рука: *пара.*
Дистанция: *смекалка, средний шаблон.*
Длительность: *3 раунда.*

Ничто не пахнет хуже, чем зловонная сточная канава. Этот мерзостный запах может заставить скрючиться даже пальцы мертвеца, не в обиду будет сказано нашим мёртвым собратьям.

Заклятье выделяет небольшое, пахнущее гнилью, облако болотного газа в пределах среднего шаблона. Вонь от этого болотного газа накладывает чудовищный штраф −6 на все проверки ***внимания***, связанные с обонянием, в пределах действия заклятья.

Вдобавок, находиться внутри этой мерзости не очень-то приятно. В случае, если жертва не пройдёт проверку ***выносливости*** со штрафом, зависящим от собранной комбинации, то на все проверки прочих параметров накладывается такой же штраф.

Реальная же опасность болотного газа заключается в том научном факте, который знает даже самый нерадивый школьник. Метан чрезвычайно горюч! Если болотный газ подвергается воздействию открытого огня, то он воспламеняется со взрывом вне зависимости от того, был ли очаг возгорания внутри области эффекта до или появился после сотворения заклятья. Взрыв наносит урон в зависимости от собранной комбинации. Из-за того, что газ

rom_mik@mail.ru #9316

сгорает невероятно быстро, он практически не имеет шансов поджечь что-либо, кроме таких же крайне горючих веществ.

Дополнительная длительность: увеличить длительность заклятья можно, понижая руку на один ранг за каждый дополнительный раунд.

Дополнительная дистанция: можно понизить руку на два ранга, чтобы увеличить шаблон поражения до большого.

Болотный газ

Рука	Штраф	Урон
Пара:	−1	—
Две пары, сет:	−2	2d4
Стрит, флеш:	−3	2d6
Фулл-хаус:	−4	2d8
Каре:	−5	2d10

Ва-банк!

Ранг: *закалённый.*
Минимальная рука: *стрит.*
Дистанция: *на себя.*
Длительность: *бессрочно.*

Дружище, тебе выдался шанс сыграть со своей судьбой. Делайте ваши ставки, рулетка уже замедляет свой ход.

Это специфическое заклятье позволяет картёжнику превратить своё мастерство в чистую удачу. Чтобы начать игру, у тебя должны быть фишки, партнёр. Выбери, сколько ты готов поставить на кон. Видишь ли, когда играешь с самой судьбой да ещё и на удачу, странно было бы полагаться на счастливый случай. Отложи все оставшиеся у тебя после ставки фишки и забудь о них на время. В этой игре они тебе не понадобятся. Иными словами, пока ты творишь заклятье ва-банк, тратить фишки нельзя, и это касается не только проверок карточной магии!

Итак, ставки сделаны, ставок больше нет.

Давай я сразу же скажу тебе, что если ты проиграешь, то больше не увидишь свои прекрасные фишки. Будь готов к этому. Если твоя проверка карточной магии провалена, ты проиграл. Проверка окончилась критическим провалом? Ты проиграл, и не забудь про расплату. Если у тебя всё получилось, тяни карты как обычно.

В зависимости от собранной комбинации загадай карточные масти. После этого вытяни карту из свеженькой колоды. Если масть совпала с одной из загаданных, то я поздравляю тебя, дружище, ты только что удвоил свою ставку. Причём твои выигрышные фишки будут такого же цвета, как и те, что ты поставил на кон. Если же ты не угадал, что ж... Спасибо за игру, найди ещё фишек и до встречи в казино.

А что же с джокерами? Всё очень просто! Красный джокер означает невиданную удачу. Ты не просто выиграл, а умудрился утроить свою ставку! Чёрный джокер, в свою очередь, избавит тебя не только от твоей ставки, но и от остальных фишек, которые ты заботливо сберёг.

Ва-банк!

Рука	Количество мастей
Пара:	—
Две пары, сет:	—
Стрит, флеш:	1
Фулл-хаус:	2
Каре:	3

Вещица

Ранг: *новичок.*
Минимальная рука: *пара.*
Дистанция: *на себя.*
Длительность: *смекалка (в раундах).*

Вещица — прекрасное заклятье, если ты решил слегка сжульничать в карты или же случайно оказался без оружия в подворотне с какой-то странной компанией. Этот трюк также очень любят разнообразные балаганные фокусники и гастролирующие «чародеи».

rom_mik@mail.ru #9316

Заклятье вещица позволяет картёжнику вытащить из кармана, сумки или мешка какой-нибудь небольшой предмет, которого там не было. Необходимая комбинация сильно зависит от сложности предмета.

Даже деньги могут быть получены с помощью этого заклятья, однако, как и все остальные вещи, они пропадут по истечению времени действия заклятья. Когда картёжник создаёт таким образом огнестрельное оружие, то оно появляется полностью заряженным, но без дополнительных боеприпасов. Для получения особой вещицы, например, ключа к вот этому конкретному замку, необходим как минимум сет. Если ты не нашёл предмета, который хочешь получить в таблице, спроси Маршала, какая комбинация для него понадобится.

Как ты уже понял, вещица крайне недолговечна и проживёт всего лишь количество раундов, равное ***смекалке***. Кроме того, предметы, которые могут быть получены с помощью этого заклятья — самые обычные. Не надейся достать из кармана магический артефакт или банку с зельем.

Дополнительная длительность: каждый ранг руки выше необходимой добавляет к длительности значение смекалки. Так, стрит удваивает длительность для ножа, а флеш — утраивает. Однако повышение ранга руки не ведёт к увеличению размера вещи. Как бы ни был силён картёжник, из кармана не достать саквояж.

Вещица

Рука	Эффект
Пара:	спичка, ¢5, случайная карта
Две пары, сет:	нож, четвертак, определённая игральная карта
Стрит, флеш:	монета в $5, Дерринджер
Фулл-хаус:	револьвер, документ с печатью
Каре:	длительность 3 дня

Воздушный пузырь

Ранг: *новичок.*
Минимальная рука: *пара.*
Дистанция: *на себя, малый шаблон.*
Длительность: *смекалка (в минутах).*

Смерть от удушения страшна так, как, пожалуй, ни одна другая. Этот небольшой трюк позволит картёжнику избежать такой незавидной участи.

Заклятье создаёт воздушный пузырь вокруг картёжника. Атмосфера внутри этого пузыря постоянно обновляется, обеспечивая карточного мага свежим и чистым воздухом на протяжении всего времени действия заклятья. В зависимости от полученной комбинации стенки пузыря останавливают разные субстанции. Эффект каждой следующей комбинации включает в себя все предыдущие.

Дополнительная дистанция: Можно понизить руку на один ранг, чтобы увеличить шаблон до среднего или на два ранга для большого.

Воздушный пузырь

Рука	Эффект
Пара:	запах
Две пары, сет:	дым
Стрит, флеш:	ядовитые газы, в том числе сверхъестественного происхождения
Фулл-хаус:	вода
Каре:	огонь

Вон отсюда!

Ранг: *закалённый.*
Минимальная рука: *две пары.*
Дистанция: *на себя.*
Длительность: *мгновенно.*

Иногда человеку просто необходим простор. Заклятье *вон отсюда!* поможет вам получить его довольно-таки быстро. С помощью него картёжник создаёт вокруг себя призрачную сферу, которая расширяясь отталкивает всех

rom_mik@mail.ru #9316

от центра. Максимальный радиус зависит от итоговой комбинации.

Все объекты в зоне действия заклятья — одушевлённые и нет — отодвигаются от картёжника этой призрачной стеной. Пули имеют слишком большую скорость и очень маленький размер, так что на них это заклятье не оказывает никакого эффекта. *Вон отсюда!* не сделает тебя неуязвимым для револьвера.

Люди или другие существа, которые пытаются противостоять эффекту заклятья, должны успешно пройти проверку силы или будут отброшенными, как и всё остальное.

Когда *вон отсюда!* успешно отталкивает живое существо, оно падает навзничь. Если жертва сталкивается с твёрдым препятствием до того, как сфера набрала максимальный радиус, то она оказывается в шоке. Те, кому удалось спрятаться за надёжным укрытием, избегают эффекта заклятья. Находясь в укрытии не полностью, жертвы получают преимущество к проверке ***силы***, равное модификатору укрытия. Парящие же в воздухе цели получают к проверке штраф −2.

Дополнительная мощность: можно понизить руку на один или два ранга, чтобы на проверку силы защищающихся был наложен штраф −2 или −4, соответственно.

Вон отсюда!

Рука	Эффект
Пара:	—
Две пары, сет:	малый шаблон
Стрит, флеш:	средний шаблон
Фулл-хаус:	большой шаблон
Каре:	большой шаблон и все статисты автоматически проваливают проверку.

Дьявольский шарм

Ранг: *новичок.*
Минимальная рука: *пара.*
Дистанция: *на себя.*
Длительность: *1 час.*

Всегда приятно, когда на тебя смотрят с восхищением и внимательно слушают, стараясь не пропустить ни единого слова. *Дьявольский*

rom_mik@mail.ru #9316

шарм наделяет твоего карточного мага необычайной привлекательностью и убедительностью. На время действия заклятья картёжник получает прибавку к своей ***харизме*** в зависимости от собранной комбинации.

Дьявольский шарм

Рука	Модификатор
Пара:	+2
Две пары, сет:	+3
Стрит, флеш:	+4
Фулл-хаус:	+5
Каре:	+6

Живи-играй

Ранг: *ветеран.*
Минимальная рука: *две пары.*
Дистанция: *на себя.*
Длительность: *бессрочно.*

Много ли толку от всех этих магических сил и знаний, если ты рано или поздно всё равно сдохнешь от старости? Так ведь? Чёрта с два!

Вот тебе истинная жемчужина знаний: секрет вечной молодости! С помощью этого заклятья картёжники могут продлевать свою жизнь бесконечно долго. Каждый раз, успешно выполняя заклятье *живи-играй*, карточный маг прибавляет себе год жизни. И это не просто ещё один год морщинистым стариком. Нет, сэр! Это тот самый год, который тебе предстоит прямо сейчас. Каждый раз, когда карточный маг побеждает маниту в игре, ставка в которой жизнь в буквальном смысле, он предотвращает своё естественное старение на следующий год. К сожалению, заклятье никак не обезопасит тебя от неестественных причин, обычно связанных с чёрной магией или результатом особо жуткого кошмара.

Всё это выглядит слишком заманчиво, но, по правде сказать, есть несколько проблем. Во-первых, если картёжник проиграет, то моментально постареет на год. Во-вторых, нарвавшись на расплату, кроме её обычного эффекта, карточный маг постареет аж на пять лет! Будь осторожен, обманывая саму Смерть! Ну и напоследок, заклятье *живи-играй* можно использовать всего лишь раз в год. Никаких тебе девяти жизней про запас. Довольствуйся тем, что есть.

Для того, чтобы вырвать из цепких лап маниту лишний годок, тебе предстоит сыграть с ним в очень простую игру. Всего лишь загадай масть и вытяни карту из свежераспечатанной и тщательно перетасованной колоды. Угадал — молодец, нет — ну тогда извини. Даже при наличии соответствующей черты, перетянуть эту карту у тебя не выйдет, нашёл дурачка, тоже мне. Количество мастей, которые можно загадать, зависит от собранной комбинации. Чёрный джокер, как ты мог догадаться и сам, всегда означает провал, в то время как красный знаменует твою победу.

Живи-играй

Рука	Количество мастей
Пара:	—
Две пары, сет:	1
Стрит, флеш:	2
Фулл-хаус:	3
Каре:	4

Забудь

Ранг: *закалённый.*
Минимальная рука: *пара.*
Дистанция: *1 клетка.*
Длительность: *бессрочно.*

Это заклятье было бы любимым среди сотрудников Агентства, умей они колдовать. Оно позволяет коварным картёжникам стирать и даже изменять память несчастных собеседников!

Продолжительность воспоминаний, на которые может повлиять это заклятье, зависит от собранной комбинации. Память на самом деле исчезает не полностью, просто становится неве-

rom_mik@mail.ru #9316

роятно трудно вспомнить события того времени, что попало под воздействие. Пытаясь восстановить картины происходящего в те периоды, жертва должна пройти проверку ***смекалки*** со штрафом −4. И даже в случае успеха, воспоминания будут размытыми и содержать неточности.

Как ни странно, испортить кому-то память и, вероятно, жизнь, можно очень быстро. Буквально за один раунд. Если же картёжник желает не просто стереть, а заменить воспоминания, то ему придётся немного попотеть. В зависимости от охваченного периода это займёт больше времени, которое нужно провести, рассказывая жертве о его новых воспоминаниях. В таблице ниже ты найдёшь не только временные интервалы, но и необходимое время для разговора.

Кстати для того, чтобы изменить память, после того как картёжник расскажет о нововведениях, ему предстоит пройти проверку ***смекалки*** со штрафом −4. В случае успеха воспоминания изменяются. При провале время потрачено впустую, а память будет просто стёрта. В случае же критического провала вся память вернётся к жертве через d4 дней, в том числе и воспоминания о том, как какой-то картёжник копался в его голове.

Забудь

Рука	Интервал	Время разговора
Пара:	10 минут	5 раундов
Две пары, сет:	1 час	10 раундов
Стрит, флеш:	1 день	1 минута
Фулл-хаус:	1 месяц	5 минут
Каре:	1 год	10 минут

Заморить червячка

Ранг: *новичок.*
Минимальная рука: *пара.*
Дистанция: *касание.*
Длительность: *бессрочно.*

Это заклятье — прекрасное подспорье тем, кто намерен отправиться в долгое путешествие, не рискуя при этом остаться в дороге без провианта. *Заморить червячка* позволяет картёжнику создать еду и питьё для себя и своих товарищей. Количество рационов зависит от итоговой комбинации.

Лошадям и подобным животным требуется четыре таких рациона, чтобы полностью заменить день выпаса или кормёжки в корале.

Качество еды отнюдь не по пятизвездочным стандартам ресторанов. Скажем так, по вкусу она мало чем отличается от промокшей бумаги, однако, позволяет довольно неплохо набить желудки. Питьём является обычная вода, но заклятье не предоставляет кувшины, чашки и другую посуду. Так что если картёжник не озаботится посудой, то рискует получить вместо напитка мокрую лужицу на земле.

Конечно же, такая ненастоящая еда не может полностью заменить полноценное питание. Если такое питание продолжается больше дней, чем значение ***карточной магии***, то герой начинает страдать от голода, получая ***уровень усталости*** за каждый последующий день. Эта усталость может быть снята тремя порциями настоящей еды.

Заморить червячка

Рука	Количество рационов
Пара:	1
Две пары, сет:	3
Стрит, флеш:	5
Фулл-хаус:	7
Каре:	10

Засуха

Ранг: *закалённый.*
Минимальная рука: *две пары.*
Дистанция: *на себя.*
Длительность: *3 раунда.*

Засуха создаёт ауру, которая обезвоживает всех достаточно близко стоящих к картёжнику, а также убивает всю флору вокруг него. Хоть

rom_mik@mail.ru #9316

само заклятье и невидимо, его потрясающий эффект очевиден. Трава, цветы и другие растения начинают молниеносно чахнуть, желтеть и умирать. Даже после прекращения действия заклятья эти растения уже не спасти, и пока не вырастут новые, на этом месте будет оставаться островок мёртвой пустыни. Попавшие в поле действия живые существа начинают стремительно потеть и бледнеть. Их кожа сохнет до трещин, жертва теряет сознание и может даже умереть.

Оппонент, успешно атаковавший картёжника в ближнем бою, получает от засухи урон, зависящий от итоговой комбинации. На атакующих издалека или при помощи длинномерного оружия эффект не распространяется. Когда картёжник сам наносит успешную атаку без оружия, урон от засухи добавляется к обычным повреждениям. Карточный маг может просто коснуться врага (+2 к проверке ***драки***) и нанести урон только при помощи заклятья. Цель, которую удалось взять в захват, или которая взяла в захват картёжника, получает урон от засухи каждый раунд во время хода картёжника. Кроме того, каждый кто соприкасается с истощающей аурой засухи, должен успешно пройти проверку ***выносливости*** или получит один ***уровень усталости***. Эта усталость снимается выпитым литром воды за каждый потерянный уровень.

Существа, которые не нуждаются в воде, такие как нежить, механизмы и могучие сверхъестественные твари, имеют устойчивость к *засухе*.

Засуха

Рука	Урон
Пара:	—
Две пары, сет:	2d6
Стрит, флеш:	2d8
Фулл-хаус:	2d8 (штраф −2 на проверки ***выносливости***)
Каре:	2d10 (штраф −2 на проверки ***выносливости***)

Зов природы

Ранг: *новичок.*
Минимальная рука: *пара.*
Дистанция: *особая.*
Длительность: *концентрация.*

С помощью этого заклятья можно собрать вокруг себя внушительный зоопарк, после чего натравить его на ошарашенных противников! *Зов природы* позволяет картёжнику призвать к себе на помощь стаю животных. Он не может призвать чудовищ, только обычных зверей: летучих мышей, крыс, волков, медведей и т.д.

Комбинация, собранная картёжником при сотворении заклятья, определяет разновидности животных, которые могут откликнуться и прийти. Примеры можно найти в таблице ниже. Для того, чтобы заклятье сработало, выбранные животные должны обитать в местности, в которой находится картёжник, — иначе заклятье не сработает, собери он хоть роял-флеш. Услышав зов, через 1d6 раундов явится один зверь выбранного типа.

Когда зверьё появится, оно будет исполнять приказы картёжника до тех пор, пока тот не нарушит концентрацию. Едва он отвлечётся, мелкие животные мигом бросятся кто куда, а волки, медведи и крупные хищники в зависимости от ситуации нападут на ближайшую цель или также поспешат ретироваться.

Животные не очень-то умны. Они будут исполнять приказы картёжника со сноровкой дрессированного пса, но не надейся, что они смогут стрелять из револьверов или заговорят по-португальски.

Зверям придётся совершать проверки ***храбрости*** при встрече со сверхъестественными существами, поэтому не спеши спускать волков на какого-нибудь восставшего из могилы мертвеца, поскольку весьма велики шансы, что они убегут, поджав хвосты.

Дополнительная мощность: можно понизить руку на ранг, чтобы призвать 1d4 зверей вместо одного.

rom_mik@mail.ru #9316

Зов природы

Рука	Эффект
Пара:	мышь, белка, мелкая птица
Две пары, сет:	домашняя кошка, летучая мышь, змея
Стрит, флеш:	волк, орёл, горный лев
Фулл-хаус:	медведь
Каре:	большая белая акула

Инкогнито

Ранг: *закалённый.*
Минимальная рука: *две пары.*
Дистанция: *касание.*
Длительность: *концентрация.*

Эдгар Алан По одобрил бы это заклятье. Оно позволяет скрываться прямо на виду, как и его «Похищенное письмо».

Инкогнито позволяет картёжнику скрыть предмет или существо под завесой магии так, что большинство людей просто не заметит и проигнорирует его существование. Заклятье не делает цель действительно невидимой, оно всего лишь отводит взгляд возможных наблюдателей. Сокрытие посредством *инкогнито* не имеет ничего общего с обычным умением быть незаметным, поэтому навык скрытности никак не может усилить его действие.

Заклятье влияет не на саму цель, а на людей вокруг. Все, кто имеют потенциальную возможность увидеть скрытое, могут пройти проверку ***внимания*** со штрафом, зависящим от итоговой комбинации картёжника. Эта проверка осуществляется автоматически всякий раз, когда скрытая цель попадает в поле зрения наблюдателя. Тот, кто смог прорваться сквозь вуаль и разглядеть сокрытое, может указать остальным, и те получат +4 к следующей проверке ***внимания***.

Заклятье *инкогнито* не особо поможет, если в момент сотворения за целью кто-то пристально наблюдает. Любой, кто наблюдает за целью в момент совершения заклятья, получает +5 к проверке ***внимания***. Кроме того, если, находясь под действием инкогнито, объект начнёт совершать откровенно наглые действия, то все, кто находятся поблизости, получат такое же преимущество. Вот тебе примеры такой наглости: стрельба из винтовки, драка, громкие или яркие заклятья, выкрики и так далее. Некоторые вещи просто невозможно не заметить!

Да, если картёжник использует *инкогнито* не в отношении себя, то во время действия он будет видеть цель как обычно.

Инкогнито

Рука	Штраф
Пара:	—
Две пары, сет:	−2
Стрит, флеш:	−4
Фулл-хаус:	−6
Каре:	−8

Ищейка

Ранг: *закалённый.*
Минимальная рука: *пара.*
Дистанция: *смекалка (в клетках).*
Длительность: *1 час.*

Охотники за головами, сведущие в карточной магии, обожают это заклятье. Оно позволяет особым образом отметить жертву, чтобы затем безошибочно идти по её следу как ищейка. Цель должна быть в радиусе действия заклятья и в поле зрения картёжника на момент его совершения, но потом дальность воздействия не ограничена. Для того чтобы отметить жертву, не требуется никаких дополнительных действий, касаний, личных предметов, — всего лишь пристальный взгляд и успешное заклятье.

В зависимости от собранной комбинации картёжник сможет узнать направление, расстояние, точное расположение жертвы и даже то, чем она сейчас занимается! Более сильные комбинации включают в себя все эффекты предыдущих.

rom_mik@mail.ru #9316

Дополнительная длительность: можно понизить руку на один ранг и удвоить длительность (на два ранга для утроения и так далее).

Ищейка

Рука	Информация
Пара:	общее направление
Две пары, сет:	примерное расстояние
Стрит, флеш:	направление движения
Фулл-хаус:	точное местоположение
Каре:	текущая деятельность

Карты в руки

Ранг: *ветеран.*
Минимальная рука: *две пары.*
Дистанция: *смекалка* × 2 *(в клетках).*
Длительность: *мгновенно.*

Острый ум и быстрые руки дают картёжнику преимущество над своими оппонентами. Если твоему картёжнику не хватает сноровки, то, возможно, стоит задуматься об изучении этого заклятья.

При помощи этого заклятья картёжник получает в бою дополнительные карты действия. Это не означает, что он сможет бесплатно сделать несколько действий в одном и том же раунде, но, по крайней мере, заклятье карты в руки позволяет карточному магу изменять тактическую обстановку, будто он заправский полководец. В зависимости от комбинации, картёжник получает определённое количество карт про запас. Эти карты хранятся в закрытую от всех. В любой момент боя он может заменить карты действия союзников, находящихся в пределах действия заклятья, картами из запаса. Это опять же не даст дополнительных действий союзнику, но существенно изменит порядок хода.

Также картёжник может попробовать заменить карты действия соперникам. Однако в таком случае он должен сделать это до того, как цель озвучит свои действия, и успешно пройдя встречную проверку ***карточной магии*** против ***характера*** цели.

Наконец, как ты уже мог догадаться, подобным способом у тебя не получится заменить джокер.

Запас карт хранится до конца боевой ситуации или пока не будет полностью потрачен. Опытные картёжники используют это заклятье заранее, как только запахнет жаренным. В этом случае они получают карты про запас в самом начале боя. Когда на стол выходит джокер и колода замешивается, картёжник сдаёт все неиспользованные карты, а потом после перетасовки тянет то же количество карт заново. При повторном сотворении заклятья, когда в запасе ещё остались карты, картёжник скидывает все неиспользованные и получает новые в количестве, зависящем от руки, которую он только что собрал.

Карты в руки

Рука	Количество карт
Пара:	—
Две пары, сет:	1
Стрит, флеш:	2
Фулл-хаус:	3
Каре:	4

Карты на ветер

Ранг: *новичок.*
Минимальная рука: *две пары.*
Дистанция: *конусный шаблон.*
Длительность: *мгновенно.*

Порой врагов так много, что не напасёшься козырей! В таких случаях, на помощь картёжнику приходит именно это заклятье. Веер призрачных карт разрезает противников в клочья в пределах конусного шаблона с узким концом в той клетке, где стоит карточный маг. Цели, находящиеся на краю шаблона, могут осуществить проверку ***ловкости***, чтобы попытаться избежать действия заклятья.

rom_mik@mail.ru #9316

Как и *козырь*, веер призрачных карт не может навредить неодушевлённым предметам. Урон от заклятья считается как урон от тяжёлого оружия и зависит от составленной комбинации.

Карты на ветер

Рука	Урон
Пара:	—
Две пары, сет:	2d6
Стрит, флеш:	2d8
Фулл-хаус:	3d6 ББ2
Каре:	3d8 ББ4

Кладбищенский туман

Ранг: *новичок.*
Минимальная рука: *пара.*
Дистанция: *особая.*
Длительность: *10 минут.*

На свете нет ничего лучше, чем плотный и густой туман, когда тебе действительно нужно спрятаться или спрятать кого-то. Кладбищенский туман, как следует из названия, как раз позволяет картёжнику создать что-то похожее. Заклятье накрывает вокруг карточного мага площадь радиусом не больше 20 клеток сплошной серой завесой. В высоту туман может достигать 10 клеток. Внутри охваченной области видимость сильно ограничена, а звуки приглушены. Максимальная дистанция, на которой видно хоть что-то, зависит от собранной комбинации, а на все проверки ***внимания***, связанные со зрением, в пределах зоны видимости и слуха налагается штраф –2.

Используй это заклятье с осторожностью. Кладбищенские туманы — не такое уж частое природное явление. Густой туман в тёмную ночь, конечно, удержит большинство здравомыслящих людей в помещении, но, если это будет происходить слишком часто, даже они могут подумать, что всему виной не редкая природная аномалия, а происки колдуна.

Заклятье особенно эффективно ночью и в пасмурную погоду. Под воздействием прямых солнечных лучей туман быстро рассеивается, и время действия заклятья сокращается до одной минуты вне зависимости от его изначальной длительности.

Дополнительная длительность: Можно понизить руку на один ранг и удвоить длительность (на два ранга для утроения и так далее).

Кладбищенский туман

Рука	Дистанция видимости
Пара:	10 клеток
Две пары, сет:	5 клеток
Стрит, флеш:	3 клетки
Фулл-хаус:	2 клетки
Каре:	1 клетка

rom_mik@mail.ru #9316

Козырь

Ранг: *новичок.*
Минимальная рука: *пара.*
Дистанция: *12/24/48 клеток.*
Длительность: *мгновенно.*

Заклятье *козырь* — лучший друг картёжника! При его использовании из рук мага вырывается почти невидимая призрачная карта, которая вонзается в жертву, как пуля. Однако в отличии от обычной пули, козырь не оказывает никакого воздействия на неодушевлённые предметы, поскольку состоит из чистой энергии мира духов. Меченые, ходячие мертвецы и прочая мерзость — вполне себе одушевлённые, и уж точно не предметы! Иными словами, козырь может поразить только то, что имеет духовную составляющую.

Для сотворения этого заклятья не требуется дополнительно проверки ***стрельбы***, однако, дистанция накладывает такие же штрафы на проверку ***карточной магии*** как и для ***стрельбы***. Урон зависит от составленной комбинации.

Козырь

Рука	Урон
Пара:	2d6
Две пары, сет:	2d8
Стрит, флеш:	3d6
Фулл-хаус:	3d6 ББ2
Каре:	3d10 ББ4, тяжёлое оружие

Колдовские оковы

Ранг: *новичок.*
Минимальная рука: *пара.*
Дистанция: *смекалка* **×2** *(в клетках).*
Длительность: *особая.*

Это простенькое заклятье позволяет держаться от врагов подальше, давая картёжнику возможность сбежать, ну или хотя бы сделать с противниками что-то нехорошее. *Колдовские оковы* окутывают цель мистическими путами, сотканными из сверхъестественной энергии, как верёвки.

Попавшие под действие этого заклятья должны пройти проверку ***ловкости*** со штрафом, зависящим от собранной комбинации. В случае провала цель опутана полностью, то есть не может передвигаться и использовать навыки, связанные с ***силой*** и ***ловкостью***. Успех означает, что цель частично обездвижена, а на её шаг и все навыки, связанные с ***силой*** и ***ловкостью***, наложен штраф −2. Успех с подъёмом позволяет полностью избежать действия заклятья. Каждым следующим действием опутанная цель может осуществлять проверки ***ловкости*** или ***силы***, чтобы освободиться. Другие персонажи также могут пытаться освободить пойманного, осуществляя проверки силы со штрафом −2.

Дополнительная дистанция: понижение ранга руки на 1 увеличит область воздействия заклятья с одиночной цели до малого шаблона. Понижение на 2 ранга распространит *колдовские оковы* в пределах среднего шаблона.

Колдовские оковы

Рука	Штраф
Пара:	0
Две пары, сет:	−1
Стрит, флеш:	−2
Фулл-хаус:	−3
Каре:	−4, все статисты автоматически проваливают проверку

Кольцо пламени

Ранг: *закалённый.*
Минимальная рука: *пара.*
Дистанция: *смекалка (в клетках).*
Длительность: *3 раунда.*

Слухи о зловещих лесных пожарах, уничтожающих целые акры, были бы всего лишь се-

rom_mik@mail.ru #9316

тованием на засуху и палящее солнце, если бы не это заклятье.

С помощью *кольца пламени* картёжник может создать огненную стену, занимающую несколько клеток. Количество зависит от собранной комбинации. Высота каждого сегмента одна клетка.

Это совершенно обыкновенный огонь, и картёжник никак не управляет им после создания. Однако, ветер способен превратить его в пожар поистине ужасающих размеров. С другой стороны, огонь может быть потушен, например, водой.

Все горючие материалы автоматически загораются спустя один раунд нахождения внутри стены огня. Для предметов, которые не так огнеопасны, например, одежда, каждый раунд проводится проверка воспламенения (см. Дневник авантюриста). Всё, что успело загореться, конечно же, продолжит гореть и после завершения действия заклятья, пока не будет потушено.

Партнёр, тебе стоит понимать, что заклятье *кольцо пламени* отнюдь не атакующее, хотя при правильном применении может существенно изменить ситуацию в твою пользу. Все те, кто на момент создания огненной стены находятся в очаге возгорания, могут избежать пламени, совершив проверку ***ловкости***. Те же, кто на начало своего действия оказывается в той же клетке где бушует пламя, получают 2d4, а их одежда имеет шансы загореться. Кроме того, такой же эффект испытают все, кто попытается пройти сквозь стену.

Напоследок я расскажу тебе немного о том, как правильно строить стены. Во-первых, все сегменты стены должны соприкасаться друг с другом хотя бы по диагонали и находиться в радиусе действия заклятья. Во-вторых, два сегмента стены в одной клетке не дадут более сильное и обжигающее пламя. Ну и в-третьих, стена полностью пропадает по истечению времени действия заклятья или раньше, если хотя бы один сегмент будет потушен.

Кольцо пламени

Рука	Количество клеток
Пара:	1
Две пары, сет:	3
Стрит, флеш:	5
Фулл-хаус:	7
Каре:	10

Кошмар наяву

Ранг: *новичок.*
Минимальная рука: *пара.*
Дистанция: *смекалка* ***×2*** *(в клетках).*
Длительность: *мгновенно.*

При помощи этого заклятья картёжник может наслать на свои жертвы смертельный ужас, создавая кошмарные картины прямо в их воображении! В каждом конкретном случае карточный маг должен выбрать, чем именно он хочет пугать жертву. Надеюсь, ты понимаешь, что воинов апачей не испугать видом ядовитых змей, а техасского рейнджера — кровожадным разбойником Блэкджеком. Площадь воздействия зависит от итоговой комбинации. Все, попавшие под действие заклятья и имеющие хоть какой-то шанс испугаться показанных видений, должны пройти проверку ***храбрости***. От этого заклятья не ускользнуть, даже находясь на краю шаблона.

Дополнительная мощность: можно понизить руку на один или два ранга, чтобы на проверку ***храбрости*** защищающихся был наложен штраф −2 или −4 соответственно.

Кошмар наяву

Рука	Площадь воздействия
Пара:	1 цель
Две пары, сет:	малый шаблон
Стрит, флеш:	средний шаблон
Фулл-хаус:	большой шаблон
Каре:	БШ и все статисты автоматически проваливают проверку

rom_mik@mail.ru #9316

Крах

Ранг: *новичок.*
Минимальная рука: *пара.*
Дистанция: *смекалка* × 2 *(в клетках).*
Длительность: *мгновенно.*

Иногда другие картёжники ведут себя совсем недружелюбно. *Крах* позволяет твоему карточному магу прервать действие другого заклятья, способности меченого или заклинания тёмной магии, однако не имеет никакой силы над другими мистическими дарами.

Крах не получится применить в случае мгновенных заклятий и способностей, как, например, козырь, а также на заклятья с бессрочным эффектом, например, заморить червячка. *Крах* хорош именно тогда, когда надо прервать заклятье или способность с длительностью, например, *кручу-верчу* или *колдовские оковы*. Некоторые заклятья имеют как мгновенный, так и продолжительный эффект. В таких случаях крах никак не повлияет на мгновенное действие, но поможет отменить продолжительный эффект. Если ты вдруг сомневаешься, временный ли это эффект, мгновенный или бессрочный, попробуй сотворить заклинание, и Маршал расскажет тебе.

Для того чтобы успешно прервать заклятье, тебе необходимо собрать комбинацию, которая соответствует ***сверхъестественному навыку*** оппонента или выше. *Крах* отменяет эффект только конкретного применения заклятья. Противник может вновь сотворить это же заклятье на свой следующих ход, если того пожелает.

Крах

Рука	Навык противника
Пара:	d6
Две пары, сет:	d8
Стрит, флеш:	d10
Фулл-хаус:	d12
Каре:	любой

Кручу-верчу

Ранг: *новичок.*
Минимальная рука: *пара.*
Дистанция: *смекалка (в клетках).*
Длительность: *3 раунда.*

Приятнее очередного успеха может быть только неудача врага. Именно эти две вещи и помогает делать заклятье *кручу-верчу*.

Ты можешь повысить значение любого параметра цели (включая себя) на несколько ступеней в зависимости от собранной комбинации. Кроме того, этим же заклятьем ты можешь понизить значение любого параметра цели, выиграв встречную проверку ***карточной магии*** против её ***характера***. Параметр не может упасть ниже d4.

Эффекты нескольких таких заклятий подряд накапливаются, но необходимо отслеживать, когда именно кончается действие каждого из них.

Дополнительные цели: можно охватить до 5 дополнительных целей, понижая ранг руки на один за каждую. Тип воздействия и параметр будет одинаковый для всех.

Дополнительная длительность: увеличить длительность заклятья можно понижая руку на один ранг за каждый дополнительный раунд.

Кручу-верчу

Рука	Количество ступеней
Пара:	1
Две пары, сет:	1, на встречную проверку ***характера*** налагается штраф −2
Стрит, флеш:	2
Фулл-хаус:	2, на встречную проверку ***характера*** налагается штраф −2
Каре:	3

rom_mik@mail.ru #9316

Лапша на уши

Ранг: *закалённый.*
Минимальная рука: *пара.*
Дистанция: *2 клетки.*
Длительность: *концентрация.*

Одни умеют неплохо заговаривать зубы. Другие же просто не знают, когда уже пора замолчать. С помощью этого заклятья картёжник сможет заткнуть за пояс любого оратора.

Обычно жертвами лапши на ушах становятся охранники, помощники шерифа и богатые азартные игроки. Выбрав цель, карточный маг должен сосредоточить на ней всё своё внимание. Если ему удастся сотворить заклятье, то его голос начнёт оказывать на цель гипнотическое воздействие.

Пока картёжник продолжает говорить с жертвой, той будет невероятно сложно обратить внимание на что-то ещё. Карточный маг может прекращать разговор лишь для того, чтобы на мгновение перевести дух, — более длительные паузы немедленно рассеют чары. По окончании действия заклятья жертва будет пребывать в некотором замешательстве, словно только что упустила нить сложного и продолжительного разговора.

Для того, чтобы отвлечься на что-то помимо голоса картёжника, цель должна пройти проверку ***внимания*** со штрафом, зависящим от собранной комбинации. Такую проверку цель может совершить только в том случае, если что-то происходит с ней или с очень важным для неё предметом. Примерами могут послужить связка ключей от тюремных камер или куш игрока. Важность предмета для персонажа определяет Маршал.

Вести светские и учёные беседы крайне тяжело, когда вокруг палят револьверы и слышится треск ломающихся о чьи-то головы табуреток. Это заклятье никак не поможет тебе в боевых ситуациях. Кроме того, если во время твоего монолога вокруг начнётся потасовка, жертва сможет каждый раунд совершать проверку ***внимания*** с +5.

Лапша на уши

Рука	Штраф
Пара:	без штрафа
Две пары, сет:	−2
Стрит, флеш:	−4
Фулл-хаус:	−6
Каре:	−8

Липкие пальчики

Ранг: *новичок.*
Минимальная рука: *пара.*
Дистанция: *касание.*
Длительность: *3 раунда.*

Карточные маги зачастую становятся привлекательной целью в бою из-за своих сверхъестественных способностей, и это заклятье позволит им своевременно устраниться. Разумеется, этому заклятью найдётся ещё уйма полезных применений.

Липкие пальчики наделяют картёжника способностью паука передвигаться по поверхностям, которые наклонены под любым углом, взбираться по стенам и даже свисать с потолка. Максимальная скорость перемещения зависит от полученной комбинации.

Кроме того, это заклятье очевидным образом улучшает твою способность крепко стоять на ногах и держать ствол в руках. Во время действия заклятья ты получаешь +2 ко всем встречным проверкам ***силы*** при попытках сбить тебя с ног или вырвать предмет из твоих рук (и, если тебе понравился револьвер вон того парня, то чужих тоже!).

Дополнительные цели: можно охватить до 5 дополнительных целей, понижая ранг руки на один за каждую.

Дополнительная длительность: можно понизить руку на один ранг и удвоить длительность (на два ранга для утроения и так далее). Если заклятье накладывается на несколько целей, то для удвоения длительности придётся понизить ранг руки на количество выбраных целей.

rom_mik@mail.ru #9316

Липкие пальчики

Рука	Скорость перемещения
Пара:	половина шага в раунд
Две пары, сет:	полный шаг
Стрит, флеш:	бег
Фулл-хаус:	бег
Каре:	бег

Ложная смерть

Ранг: *закалённый.*
Минимальная рука: *две пары.*
Дистанция: *на себя.*
Длительность: *10 минут.*

Сложно представить, сколько раз этот трюк спасал жизнь нашего брата. С помощью ложной смерти картёжник падает замертво, и для любого наблюдателя становится очевидно, что этот парень мертвее камня. Конечно же, с ним всё в порядке, он всего лишь закрыт убедительной иллюзией. Кроме того, если картёжник только что получил ранение или даже царапину, не нанёсшую серьёзного урона, заклятье заботливо дорисовывает настоящую смертельную рану на этом месте.

Обнаружить обман можно только с помощью успешной проверки ***лечения*** или ***знания (медицина)*** со штрафом, зависящим от собранной комбинации.

В течении всего времени действия заклятья картёжник слышит и даже немного видит слегка приоткрытыми глазами всё, что происходит вокруг. В любой момент карточный маг может прервать действие ложной смерти.

Очевидно, что это заклятье требует некоторой подготовки или, скорее, хорошего момента. Если ты рухнешь, схватившись за сердце ещё до того, как прозвучал первый выстрел, то самые осторожные и сообразительные, скорее всего, не попадутся на твою уловку, и, в лучшем случае, не будут спускать с тебя глаз, а в худшем — подарят тебе девять граммов свинца в голову для верности.

Дополнительная длительность: можно понизить руку на один ранг и удвоить длительность (на два ранга для утроения и так далее).

Ложная смерть

Рука	Штраф
Пара:	—
Две пары, сет:	−2
Стрит, флеш:	−4
Фулл-хаус:	−6
Каре:	−8

Медвежатник

Ранг: *новичок.*
Минимальная рука: *пара.*
Дистанция: *касание.*
Длительность: *мгновенно.*

Ты не поверишь, сколько раз городские маршалы обнаруживали камеру с пойманным преступником открытой нараспашку и, конечно же, пустой. А сколько раз петля затянутая на шее картёжника развязывалась на глазах у всего честного народа... А всё из-за этого трюка. Заклятье *медвежатник* позволяет карточному магу развязывать узлы, открывать замки, и, как ты наверное уже понял из названия, — взламывать сейфы.

В таблице ниже ты найдёшь те комбинации, которые необходимо собрать для того, чтобы открыть тот или иной замок или развязать узел. В некоторых случаях, когда узел слишком хитрый или замок сложнее обычного, Маршал может назначить более высокую комбинацию для успеха.

Медвежатник

Рука	Замок
Пара:	узлы
Две пары, сет:	навесные замки
Стрит, флеш:	врезанные замки

rom_mik@mail.ru #9316

Рука	Замок
Фулл-хаус:	кодовые замки и сейфы
Каре:	магические печати (в том числе и колдовские оковы)

Мимо!

Ранг: *новичок.*
Минимальная рука: *пара.*
Дистанция: *касание.*
Длительность: *3 раунда.*

Ты наверняка видел трюки, которые дают картёжнику броню, однако лучше всего вообще не получать пулю! Это заклятье заставляет маниту отклонять пули, стрелы и другие летящие в карточного мага предметы. Эффект *мимо!* выражается в дополнительных штрафах на проверки ***стрельбы***, ***метания*** и даже иногда сверхъестественных навыков. Штраф напрямую зависит от собранной комбинации.

Это заклятье не поможет тебе уклониться от атак по площади, однако, всё равно будет защищать тебя и в этих случаях, работая как броня с показателем так же зависящим от комбинации (например, штраф −2 означает 2 пункта брони). Кроме того, *мимо!* работает против заклятий, наносящих урон подобно *козырю*, накладывая штраф на сверхъестественный навык атакующего. Последнее слово о том, отклоняет ли конкретный вид атаки это заклятье, как всегда за Маршалом.

Дополнительная длительность: увеличить длительность заклятья можно, понижая руку на один ранг за каждый дополнительный раунд.

Мимо!

Рука	Штраф
Пара:	−2
Две пары, сет:	−3
Стрит, флеш:	−4
Фулл-хаус:	−5
Каре:	−6

Мираж

Ранг: *ветеран.*
Минимальная рука: *пара.*
Дистанция: *смекалка* × 2 *(в клетках).*
Длительность: *концентрация.*

Многие путники в пустыне были обмануты миражами. Однако не все миражи — естественное явление. Иногда это отнюдь не природа, а карты.

Мираж позволяет картёжнику создать иллюзию места или неодушевлённого предмета, которая выглядит очень реалистично. Настолько реалистично, что для того, чтобы её распознать, надо хотя бы чуть-чуть сомневаться, а затем пройти проверку ***внимания*** со штрафом −4. Любой, кто прикоснётся к иллюзии, без проверок поймёт, что она нематериальна, а значит — фальшивка. Кроме того, поскольку мираж является исключительно обманом зрения, он не действует на слепых и существ, которые не используют зрение в качестве основного органа чувств.

В зависимости от собранной комбинации заклятье позволяет создавать всё более и более сложные изображения. В таблице ниже ты найдёшь те комбинации, которые необходимо собрать, чтобы сделать ту или иную иллюзию. В некоторых случаях Маршал может назначить более высокую (или низкую) комбинацию для миража, который ты хочешь создать.

Мираж

Рука	Сложность иллюзии
Пара:	простой объект или площадь (дверь, пустая комната, мутный пруд)
Две пары, сет:	один сложный объект (винтовка, мёртвое дерево, вагон)
Стрит, флеш:	очень сложный объект (винтовка Гатлинга, меблированная комната, живое дерево)

rom_mik@mail.ru #9316

Рука	Сложность иллюзии
Фулл-хаус:	несколько обычных объектов (сад, комната с мебелью и интерьером)
Каре:	сложная композиция (поезд, здание целиком)

Наитие

Ранг: *новичок.*
Минимальная рука: *две пары.*
Дистанция: *касание.*
Длительность: *бессрочно.*

Тёмные силы ненавидят это заклятье. Кстати говоря, некоторые Маршалы тоже. Нет-нет, я отнюдь не намекаю на их причастность к Жнецам! Просто наитие позволяет картёжнику заглянуть в прошлое человека, предмета или места.

Карточный маг раскладывает рядом с интересующим его объектом или местом пасьянс. Если заклятье прошло успешно, то картёжник увидит на нескольких картах картинки, отражающие события, которые произошли с целью заклятья. Количество событий и полнота информации зависит от итоговой комбинации, оцениваемой Маршалом. Каждое отдельное событие отображается на отдельной карте. Успешной проверкой ***карточной магии*** картёжник может зафиксировать на карте изображение так, что его смогут увидеть остальные.

Небылицы

Ранг: *закалённый.*
Минимальная рука: *пара.*
Дистанция: *смекалка (в клетках).*
Длительность: *концентрация.*

Любимый трюк техасских рейнджеров!

Заклятье *небылицы* позволяет так переиначивать чужие слова, чтобы сделать даже самые разумные заявления похожими на обычную брехню.

Не важно, что говорит цель заклятья, его слова звучат как оскорбления слушателей или же полная чушь. *Небылицы* с лёгкостью могут заставить самые серьёзные оскорбления звучать совершенно нелепо.

Любой слушатель может пройти проверку ***смекалки*** со штрафом, зависящим от собранной комбинации, чтобы различить правду и магическое искажение. Однако это не значит, что правда окажется ему по нраву.

Небылицы

Рука	Штраф
Пара:	0
Две пары, сет:	−2
Стрит, флеш:	−4
Фулл-хаус:	−6
Каре:	−8

rom_mik@mail.ru #9316

Огни святого Эльма

Ранг: *закалённый*
Минимальная рука: *пара*
Дистанция: *касание*
Длительность: *особая*

Заклятье *Огни святого Эльма* создаёт небольшой шар, пульсирующий бледно-зелёным светом. Внешне это очень похоже на фокус огонёк, но гораздо полезнее и эффективнее.

Свет от заклятья полностью снимает все штрафы за освещение в радиусе трёх клеток. Картёжник может перемещать шар в любое место, неся его, как мячик, в руках. Как только его отпустят, шар зависает на высоте полутора метров.

Огни святого Эльма не производят ни тепло, ни электричество, ни других эффектов, кроме бледноватого света, который и ослепить-то толком не может.

Свет от заклятья не виден дальше чем за 25 клеток от источника. Очень полезное свойство для путешественников, которые не хотят быть обнаруженными. Время действия зависит от собранной комбинации.

Огни святого Эльма

Рука	Время действия
Пара:	30 минут
Две пары, сет:	1 час
Стрит, флеш:	2 часа
Фулл-хаус:	4 часа
Каре:	8 часов

Переводчик

Ранг: *новичок.*
Минимальная рука: *пара.*
Дистанция: *на себя.*
Длительность: *5 минут.*

Когда моряки из мексиканской Армады приставили тебе ствол к голове и что-то настойчиво спрашивают на испанском, наверное не самое лучшее время, чтобы опробовать пару словечек на этом языке, которые ты подцепил в салуне. В конце концов, ты никогда не сможешь быть уверен, заигрывала ли с тобой эта сеньорита или посылала к чёрту.

С помощью этого заклятья картёжники могут временно обрести знание любого человеческого языка. Переводчик работает как на устную, так и на письменную речь, но карточный маг должен выбрать что-то одно в момент сотворения заклятья. Что бы ты ни выбрал, уровень твоих знаний языка напрямую зависит от собранной комбинации.

Для того, чтобы начать говорить или писать на совершенно незнакомом для тебя языке, ты должен хотя бы раз услышать его, или увидеть записи, сделанные на нём. В таких случаях заклятье всего лишь даст тебе умение выражать свои мысли, но не подскажет, что это за язык. Да, если ты уже хоть как-то знаешь язык, переводчик не поможет тебе улучшить эти знания.

Дополнительная длительность: можно понизить руку на один ранг и удвоить длительность (на два ранга для утроения и так далее).

Переводчик

Рука	Уровень владения
Пара:	понимание общего смысла
Две пары, сет:	простые фразы
Стрит, флеш:	сложные предложения
Фулл-хаус:	афоризмы и игра слов
Каре:	как родной

Повышаю ставки!

Ранг: *закалённый.*
Минимальная рука: *две пары.*
Дистанция: *смекалка* **×2** *(в клетках).*
Длительность: *3 раунда.*

Помощь никогда не бывает лишней, даже если это помощь маниту. Это заклятье заставляет маниту усилить действия картёжника или его приятеля. Это примерно как попутный ветер в паруса.

rom_mik@mail.ru #9316

При сотворении заклятья картёжник определяет тот параметр и того человека, на которого распространится помощь духов. Следующее применение выбранного параметра, если проверка сама по себе окажется успешной, будет усилено духами и получит дополнительные подъёмы. В случае провала проверки заклятье потрачено впустую (кроме комбинаций каре и выше). Эффект длится до использования или 3 раунда.

Заклятье *повышаю ставки!* нельзя использовать для усиления любых сверхъестественных навыков. Кроме того, маниту не способны подсказать что-то, чего ты не знаешь, так что не пытайся стать умнее, усиливая свои знания. Ну и напоследок, ты ведь уже слышал, что карточная магия не способна лечить? Так вот, даже с помощью этого заклятья картёжник никак не сможет помочь ***лечению***.

Повышаю ставки!

Рука	Количество подъёмов
Пара:	—
Две пары, сет:	1
Стрит, флеш:	2
Фулл-хаус:	3
Каре:	3, а действие автоматически успешно

Подмена

Ранг: *закалённый.*
Минимальная рука: *две пары.*
Дистанция: *на себя.*
Длительность: *10 минут.*

Бывает так, что иногда мы оказываемся в розыске. А иногда в салуне сидит человек, с которым нет никакого желания общаться. В любом случае, умение мгновенно менять свою внешность весьма полезно. В отличии от фокуса *маскарад*, который может изменить лишь пару деталей, это заклятье предлагает не только полное преображение, но и возможность стать очень похожим на кого-то другого. Изменения не ограничиваются лицом, а охватывают все аспекты внешности. Есть, правда, небольшое ограничение. Несмотря на то, что подмена может даже сделать тебя похожим на кого-то другого пола, она не способна серьёзно изменить твои размеры. Так что не пытайся стать похожим на амбала-переростка, если ты тощий коротышка.

Картёжник может попробовать выдать себя только за тех, кого хотя бы единожды видел лично или, например, на искусно выполненном рисунке.

Даже минимальная комбинация даёт карточному магу +4 к проверкам ***маскировки***. Более чем достаточно, если его, конечно, не постигнет критический провал. Каждый ранг руки выше чем две пары увеличит это преимущество ещё на +2.

rom_mik@mail.ru #9316

Дополнительная длительность: можно понизить руку на один ранг и удвоить длительность (на два ранга для утроения и так далее).

Подмена

Рука	Модификатор
Пара:	—
Две пары, сет:	+4
Стрит, флеш:	+6
Фулл-хаус:	+8
Каре:	+10

Поспеши!

Ранг: *новичок.*
Минимальная рука: *пара.*
Дистанция: *касание.*
Длительность: *3 раунда.*

Иногда свобода лучше доблести. Или, может быть, твой картёжник хочет обогнать вендиго на предстоящем ежегодном марафоне? Так или иначе, заклятье *поспеши!* заставит сверкать твои пятки как никогда. Цель заклятья добавляет к своему ***шагу*** ещё немного клеток в зависимости от собранной комбинации. Это преимущество она получает в дополнение к любому ускорению ***шага***, например, бегу, который, кстати говоря, совершенно не обязательно применять, чтобы заклятье работало.

Дополнительная длительность: увеличить длительность заклятья можно, понижая руку на один ранг за каждый дополнительный раунд.

Поспеши!

Рука	Количество клеток
Пара:	+2
Две пары, сет:	+4
Стрит, флеш:	+6
Фулл-хаус:	+8
Каре:	+10

Призрачные пальцы

Ранг: *закалённый.*
Минимальная рука: *две пары.*
Дистанция: *смекалка (в клетках).*
Длительность: *3 раунда.*

Картёжники часто используют это заклятье для жульничества в азартных играх или для того, чтобы незаметно освободить кобуру особо рьяного неприятеля, если умудрился попасться на своём мошенничестве.

Призрачные пальцы позволяют карточному магу манипулировать объектами на расстоянии. Объекты, управляемые с помощью этого заклятья, имеют ***шаг***, равный ***смекалке*** картёжника. Масса, которую можно поднять таким образом, измеряется в фунтах и равна ***характеру*** x 10. Карточный маг может прервать действие заклятья и отпустить объект в любой момент. С помощью призрачных пальцев можно делать описанные ниже манипуляции.

Перемещать живых существ: живые существа могут сопротивляться. Жертва осуществляет встречную проверку ***характера***. Если результат проверки выше, чем результат проверки ***карточной магии***, то цель остаётся на своём месте и не подвержена эффекту заклятья. Если же жертва проигрывает, она поднимается в воздух, и у неё уже нет возможности освободиться.

Совершив успешную проверку ***ловкости*** с +2, жертва может ухватиться за что-нибудь (если, конечно, есть за что), чтобы её не смогли поднять. В таком случае, она осуществляет встречную проверку физической ***силы*** против ***карточной магии***. Если побеждает жертва, то на этот раунд ей удаётся удержаться.

Применять оружие: с помощью призрачных пальцев можно управлять оружием ближнего боя. При этом вместо ***драки*** используется ***карточная магия***, а вместо ***силы*** — ***характер*** картёжника. Нож боуи, наносящий ***сила***+d4+1 урона, например, при использовании с помощью этого заклятья будет наносить ***характер***+d4+1 урона. В остальном, оружие

rom_mik@mail.ru #9316

используется согласно правилам, и подъём наносит дополнительный урон как обычно.

Кроме того, с помощью *призрачных пальцев* можно даже попытаться выстрелить из огнестрельного оружия. Правда, такая попытка будет стоить тебе одного уровня ***усталости***, который снимется через час. В этом случае ***карточная магия*** используется вместо ***стрельбы***.

Швырять врагов: особо жестокие картёжники пользуются призрачными пальцами, чтобы опрокидывать врагов и швырять их об стены. При помощи этого заклятья карточный маг может переместить врага в любом направлении на расстояние в клетках, соответствующее его смекалке. Например, вверх, а затем отпустить. Оппонент, упавший на землю, получает урон согласно правилам по падениям. Жертва, которая сталкивается со стеной или иным твёрдым препятствием, получает урон в размере ***характера*** картёжника +d6. Если персонаж с ***характером*** d12+2 впечатает врага в стену, то несчастный получит d12+d6+2 урона.

Перемещать себя: если твой картёжник более опытен, чем тяжёл, то с помощью *призрачных пальцев* он может перемещать самого себя. Это почти как вытащить себя за волосы из болота да ещё и вместе с конём!

Дополнительная длительность: увеличить длительность заклятья можно, понижая руку на один ранг за каждый дополнительный раунд.

Дополнительная мощность: можно понизить руку на один ранг, чтобы удвоить максимальную массу (на два ранга для утроения и так далее).

Пронзающий взгляд

Ранг: *новичок.*
Минимальная рука: *пара.*
Дистанция: *смекалка (в клетках).*
Длительность: *концентрация.*

Пронзающий взгляд — крайне полезная штука для охранников, вышибал или тех, кто просто хочет подглядеть, что мисс Дейзи прячет у себя под юбками.

Заклятье позволяет картёжнику видеть сквозь то, что обычно препятствует зрению. Пронзающий взгляд одинаково хорошо работает против естественных и магическим образом созданных преград, если карточный маг достаточно удачлив.

В пределах действия заклятья картёжник видит всё как ясным солнечным днём. Те препятствия, которые сможет преодолеть его взгляд, зависят от собранной комбинации. Кроме того, карточный маг под воздействием этого заклятья игнорирует все штрафы за плохую видимость и укрытия, сквозь которые он может видеть. Эффект от заклятия на высоких комбинациях включает в себя все предыдущие эффекты. Так, картёжник, видящий в дыму, прекрасно видит и в темноте.

Пронзающий взгляд

Рука	Игнорируемые преграды
Пара:	темнота
Две пары, сет:	туман, мутная вода
Стрит, флеш:	ткань, магические иллюзии
Фулл-хаус:	2 дюйма дерева
Каре:	1 дюйм метала

Прощальный подарочек

Ранг: *новичок.*
Минимальная рука: *пара.*
Дистанция: *касание.*
Длительность: *мгновенно.*

Все заклятья картёжников — отчасти сделка, а если быть точнее, игра с демонами. Нет ничего удивительного, что кто-то пошёл этой дорогой ещё дальше и создал это заклятье.

Прощальный подарочек значительно увеличивает шансы новоиспечённого мертвеца вернуться меченым. Это заклятье — одно из самых простых, учитывая отвратительную склонность маниту к подобным новосельям. Прощальный подарочек должен быть вручён не позднее чем через 5 раундов после смерти. По понятным

rom_mik@mail.ru #9316

причинам, картёжник не может применить этот трюк на себя. Цель заклятья получает дополнительные карты в количестве, зависящем от итоговой комбинации, когда решается судьба его загробной жизни. А в случае успеха, то есть джокера, герой вернётся меченым уже на следующий раунд. Однако, не всё так просто.

Во-первых, как и без применения этого заклятья, статист не может стать меченым, однако всё равно тянет карты *прощального подарочка*. В случае джокера он вернётся на следующий раунд ходячим мертвецом. То же самое может произойти и с теми, чья голова пострадала в потасовке слишком сильно и больше не может привлечь маниту.

Во-вторых, если герой вернулся с помощью этого заклятья меченым, неважно, выпал ли джокер на положенные ему карты или предоставленные подарочком, ему предстоит тут же пройти проверку власти над телом. Маниту в дополнение к своей обычной проверке получает преимущество, равное количеству карт, предоставленных заклятьем. За каждый успех и подъём маниту получает один уровень власти над телом, так что приключения могут закончиться раньше, чем начнутся. Иногда больше — не значит лучше! Кстати за свои успехи и подъёмы, если тебе повезёт выиграть, ты не получаешь ничего. Жизнь — жестокая штука, а смерть и подавно.

В-третьих, если герою не посчастливилось вытащить джокера, не спеши замешивать колоду. Дай несчастному вытянуть из неё ещё столько же карт, сколько ему предоставило твоё заклятье. Если в этой второй партии окажется джокер, познакомься с новым ходячим мертвецом. Кстати у тебя не найдётся мозга, а лучше парочки?

Прощальный подарочек

Рука	Количество карт
Пара:	1
Две пары, сет:	2
Стрит, флеш:	3
Фулл-хаус:	4
Каре:	5

Разгром

Ранг: *новичок.*
Минимальная рука: *пара.*
Дистанция: *12/24/48 клеток.*
Длительность: *мгновенно.*

Ничто не приводит маниту в бешенство больше, чем проигрыш и необходимость делиться своей силой с наглым картёжником. С другой стороны, мало что может так обрадовать этих вечно злых духов, как возможность что-то разрушить или уничтожить. Заклятье *разгром* как раз именно это и делает: громит всё к чертям!

rom_mik@mail.ru #9316

Разгром очень похож на заклятье *козырь*. Однако, в отличие от *козыря*, оно позволяет наносить урон неодушевлённым предметам, например, железнодорожному полотну или платяному шкафу, но не наносит повреждений одушевлённым существам.

Для сотворения этого заклятья не требуется дополнительно проверки *стрельбы*, однако, дистанция накладывает такие же штрафы на проверку *карточной магии* как и *стрельбы*. Урон зависит от составленной комбинации.

Разгром

Рука	Урон
Пара:	2d8 ББ2
Две пары, сет:	2d10 ББ4
Стрит, флеш:	2d10 ББ6
Фулл-хаус:	2d12 ББ4, тяжёлое оружие
Каре:	2d12 ББ6, тяжёлое оружие

Если в случае с дешёвым оружием или наспех слаженным агрегатом неполадки возникают только при 1 на игральной кости, соответствующей используемому навыку, то *ржавчина* может значительно усугубить ситуацию. Так, в зависимости от собранной комбинации, неполадки могут возникать даже при выпавшей двойке и тройке. Кроме того, заклятье может даже полностью разрушить металл, если картёжник будет особенно удачлив. Стоит отметить, что при минимальной комбинации заклятье *ржавчина* никак не влияет на агрегаты, уже имеющие шанс неполадки.

Ещё одно полезное применение *ржавчины* заключается в том, что металлические предметы становятся гораздо более хрупкими. Это может быть крайне полезно для наручников или, например, прутьев на двери тюремной камеры. При попытке сломать такой предмет любой желающий получает к проверкам

Ржавчина

Ранг: *новичок.*
Минимальная рука: *пара.*
Дистанция: *смекалка (в клетках).*
Длительность: *мгновенно.*

Ржавое оружие — ненадёжное оружие. Ненадёжное оружие в руках противника — преимущество для тебя. А любое преимущество, которое ты можешь получить на Диковинном Западе, ценится на вес призрачной руды!

Ржавчина, как ты мог догадаться из названия, заставляет любой метал моментально ржаветь, приводя то, что из него сделано, в негодность. За одно применение картёжник может испортить любой металлический предмет или металлическую часть предмета весом не более пяти фунтов.

Механические устройства, агрегаты, огнестрельное оружие и подобные им вещи становятся менее надёжны. Заклятье *ржавчина* увеличивает вероятность неполадки. Даже для тех вещей, что изначально были надёжными.

rom_mik@mail.ru #9316

физической ***силы*** преимущество, равное удвоенному значению модификатора неполадки, например, +4 при комбинации две пары.

Эффект от заклятья не увеличивается, если применять его несколько раз в отношении одного и того же предмета. С другой стороны, это всё ещё имеет смысл, если первая попытка дала результат меньше желаемого. Вне зависимости от количества применений, на предмет действует эффект только от самой удачной попытки.

Эффект заклятья бессрочный и не может быть снят, например, заклятьем *крах*. Однако успешная проверка навыка ***ремонта*** удаляет один уровень ржавчины за каждый успех и подъём. На починку потребуется один час за каждый уровень эффекта, например, 3 часа при комбинации стрит.

Дополнительная мощность: можно понизить руку на один ранг, чтобы удвоить максимальную массу (на два, чтобы утроить, и так далее).

Ржавчина

Рука	Модификатор
Пара:	неполадка при 1 на игральной кости
Две пары, сет:	неполадка при 2 на игральной кости
Стрит, флеш:	неполадка при 3 на игральной кости
Фулл-хаус:	неполадка при 3 на игральной кости, предмет не подлежит ремонту
Каре:	предмет разрушен

Сверхъестественное чутьё

Ранг: *новичок.*
Минимальная рука: *пара.*
Дистанция: *поле зрения.*
Длительность: *3 раунда.*

На Диковинном Западе творится столько странностей, что порой самая простая вещь оказывается не тем, чем кажется. Чтобы избежать подобных недоразумений, которые иногда могут привести к очень неприятным последствиям, верным другом картёжнику служит сверхъестественное чутьё.

Это заклятье позволяет карточному магу обнаруживать магические чары и эманации, а также узнавать тип магии и её характер. Полнота информации зависит от собранной комбинации, каждая следующая комбинация включает в себя эффекты предыдущих. Для того, чтобы распознать магию, картёжник должен быть в состоянии увидеть её эффект или источник. Другими словами, обычная стенка поможет сохранить секреты.

Каждый раунд во время действия заклятья картёжник может исследовать сектор, ограниченный двумя сторонами конусного шаблона. К сожалению, боковое зрение не способно уловить тонкие эманации колдовства. По своему желанию карточный маг может ограничить эту область до одного предмета. Иногда увидеть лишнее слишком опасно!

Дополнительная длительность: увеличить длительность заклятья можно, понижая руку на один ранг за каждый дополнительный раунд.

Сверхъестественное чутьё

Рука	Модификатор
Пара:	обнаружить магические эффекты и источники
Две пары, сет:	тип магии (реликвия, чудо, заклятье, безумная наука, тёмная магия и так далее)
Стрит, флеш:	основа эффекта магии (защитная, атакующая, информационная и так далее)
Фулл-хаус:	сколько уже длится магия и сколько времени осталось
Каре:	точная информация о применённой магии

rom_mik@mail.ru #9316

Сделай сам

Ранг: *ветеран.*
Минимальная рука: *пара.*
Дистанция: *касание.*
Длительность: *мгновенно.*

Этот трюк даёт возможность картёжнику на время передать любое из доступных ему заклятий другому человеку, даже если он не обладает мистическими дарами или владеет другим магическим искусством. Обычно это выглядит как передача специально подготовленной карты или колоды.

Картёжник запоминает комбинацию, полученную при сотворении заклятья *сделай сам*. После этого передаёт зачарованную карту или колоду другому персонажу. Теперь этот персонаж в течение времени действия может применить переданное ему заклятье. Срок годности исчисляется в часах и соответствует навыку ***карточной магии***. Применение одноразовое.

Для того чтобы воспользоваться подарком, персонаж должен пройти проверку ***смекалки***. В случае успеха переданное заклятье получается так, как если было бы сделано с комбинацией на один ранг ниже, чем комбинация картёжника при сотворении *сделай сам*. В случае подъёма — с той же самой. В случае провала — заклятье просто не срабатывает и считается потраченным впустую. То же самое происходит, если комбинация из-за уменьшения ранга стала ниже минимально необходимой для сотворения переданного заклятья.

Пока карта с переданным заклятьем не утратила силы по истечению времени или не была использована, картёжник не может им пользоваться. Однако, если ему вернут карту, он может свободным действием моментально забрать из неё силу и вернуть себе способность творить это заклятье.

Важно понимать, что в тот момент, когда картёжник использует *сделай сам*, он привязывает силу маниту к карте. Это значит, что переданное заклятье может быть использовано, даже если обстоятельства, местность и расположение духов не позволяют колдовать обычным способом.

Скатертью дорожка

Ранг: *закалённый.*
Минимальная рука: *две пары.*
Дистанция: *особая.*
Длительность: *мгновенно.*

Как часто с тобой случалось, что ты был готов отдать полцарства за коня, когда тебе нужно срочно добраться до города? Небольшая подготовка и заклятье *скатертью дорожка* помогут тебе быстро вернуться домой.

Для того чтобы воспользоваться этим заклятьем, тебе придётся сначала позаботится о том, чтобы особым образом пометить какую-нибудь дверь в качестве пункта назначения. Эта дверь не может быть больше одной клетки в ширину и двух в высоту.

После того как выберешь подходящую дверь, тебе предстоит отметить ту сторону, в которую ты планируешь выйти, уникальным знаком. Этот знак может быть простым или сложным, более того — вообще невидимым (например, многие картёжники просто прикасаются к двери обычной игральной картой). Весь процесс занимает не более одного раунда.

Важно грамотно подойти к вопросу выбора своей лазейки на крайний случай, потому что заготовить больше чем одну такую дверь у тебя не выйдет. Ты небось уже размечтался о строительстве своей транспортной системы, да?

Когда картёжник захочет использовать *скатертью дорожка*, ему нужно отыскать входную дверь или арку. Этот проём, в отличии от подготовленного, может быть любых размеров. Однако, по каким-то причинам, природные арки и своды не работают, — только сделанные руками людей. Если заклятье успешно, и удалось собрать комбинацию, необходимую для преодоления расстояния до заветной двери, то карточный маг заходит в одну дверь и появляется из другой уже на расстоянии нескольких миль от того места, где толь-

rom_mik@mail.ru #9316

ко что был. Со стороны это выглядит так, будто дверной проём на мгновение заволакивает чернильной темнотой, в которую картёжник заходит или выходит из неё.

Таким путешествием может воспользоваться только сам карточный маг, причём пронести с собой получится столько, сколько картёжнику по плечу унести на себе. Оставь свою тележку перед дверью, дружище, я сказал на себе. Вне зависимости от того, насколько ты силён, не пытайся пронести в портал человека у себя на закорках. В этом случае входная дверь сработает всего-лишь как обычная дверь.

Если в момент перемещения дверь выхода будет закрыта, то заклятье не сработает, а картёжнику будет ужасно обидно, и, возможно, даже стыдно за свою оплошность.

Совсем забыл тебя предупредить! Ходят слухи, что картёжники, нарвавшиеся на расплату, совершая это заклятье, заходили в черноту, но не выходили с другой стороны. Можно только догадываться, где оказывались в итоге эти бедолаги...

Скатертью дорожка

Рука	Расстояние
Пара:	—
Две пары, сет:	2 мили
Стрит, флеш:	5 миль
Фулл-хаус:	10 миль
Каре:	25 миль

Техасский смерч

Ранг: *закалённый.*
Минимальная рука: *две пары.*
Дистанция: *поле зрения, средний шаблон.*
Длительность: *концентрация.*

Визитная карточка всех картёжников. Вихрь карт вырывается из рук картёжника и, закручиваясь воронкой, создаёт самый настоящий смерч размером со средний шаблон, способный сорвать плащ с мертвеца. Смерч может даже передвигаться, следуя воле карточного мага, однако не способен покинуть поле его зрения. Если картёжник хочет в своём раунде переместить око бури, то он сам должен оставаться на месте. ***Шаг*** смерча равен ***характеру*** картёжника.

Все, кого в начале каждого раунда действия заклятья настигла буря, должны совершить проверку ***выносливости*** со штрафом, зависящим от собранной комбинации, и при провале оказаться в шоке, а при критическом провале — вдобавок ещё и ослепнуть на весь раунд. На дистанционные атаки, проходящие через техасский смерч, налагается штраф −2.

Внутри помещения техасский смерч не так страшен, как на открытой местности. В отличии от эффектов, указанных выше, заклятье всего лишь накладывает штраф −2 на все физические действия в случае провала проверки ***выносливости***. Ну и, конечно же, разбушевавшийся ветер с радостью разметает во все стороны все лёгкие предметы (например, листы бумаги), устроив тот ещё бардак!

Техасский смерч

Рука	Штраф
Пара:	—
Две пары, сет:	0
Стрит, флеш:	−1
Фулл-хаус:	−2
Каре:	−3, все статисты проваливают проверку

Сторожевые колокольчики

Ранг: *новичок.*
Минимальная рука: *пара.*
Дистанция: *особая.*
Длительность: *1 час.*

Один из лучших способов пополнить население местного кладбища, это быть застигнутым врасплох со спущенными штанами на привале. Чтобы такого не произошло, мы настоятельно

rom_mik@mail.ru #9316

рекомендуем тебе воспользоваться *сторожевыми колокольчиками*.

Кто-то посыпает землю солью, кто-то порохом, а это заклятье позволяет окружить стоянку или лагерь призрачными колокольчиками, которые предупредят карточного мага, как только кто-то пересечёт черту. Бдительного картёжника действительно сложно застать врасплох. Радиус сторожевого кольца зависит от собранной комбинации.

Любой, кто хочет незаметно подкрасться к картёжнику, рано или поздно заденет один из таких колокольчиков. Успешная проверка ***ловкости*** со штрафом −2 позволит проскочить раньше, чем те зазвонят, и оставит шансы на внезапную атаку.К сожалению, призрачные колокольчики очень привязаны к месту, и у тебя не получится путешествовать, находясь под их охраной. Кроме того, как только ты покинешь радиус действия, заклятье прекратит работу вне зависимости от того, сколько времени у него оставалось.

Ещё один важный момент, чтобы ты потом не говорил, что я тебя не предупреждал. Заклятье *сторожевые колокольчики* не обладает разумом и не способно отличать друзей и врагов. Оно сработает лишь в тот момент, когда кто-то пересечёт охранную черту. Вдобавок ко всему, заклятье не сообщит тебе о неприятелях, которые укрылись внутри круга на момент его создания.

Дополнительная длительность: можно понизить руку на один ранг и удвоить длительность (на два ранга для утроения и так далее).

Дополнительная мощность: можно понизить руку на один ранг, чтобы увеличить штраф на проверку ***ловкости*** с −2 до −4.

Сторожевые колокольчики

Рука	Радиус
Пара:	6 клеток
Две пары, сет:	12 клеток
Стрит, флеш:	24 клетки
Фулл-хаус:	48 клеток
Каре:	96 клеток

Туз в рукаве

Ранг: *закалённый.*
Минимальная рука: *две пары.*
Дистанция: *24/48/96 (в клетках), малый шаблон.*
Длительность: *мгновенно.*

Если *козырь* — лучший друг картёжника, то *туз в рукаве* — это тот друг, которого он берёт на вечеринки. Как и *козырь*, заклятье выглядит как почти невидимая стрела магической энергии, летящая от руки карточного мага к жертве. Однако, когда эта стрела достигает цели, происходит взрыв! Призрачные копья разлетаются в разные стороны, нанося урон всем одушевлённым объектам, оказавшимся в радиусе малого шаблона от цели заклятья. Те, кому повезло стоять на границе шаблона, могут избежать урона, совершив проверку ***ловкости***. Заклятье не наносит никакого урона неодушевлённым объектам.

Урон зависит от собранной комбинации. Броня никак не спасает несчастных от повреждений.

Дополнительная дистанция: можно понизить руку на два ранга, чтобы увеличить шаблон поражения до среднего, и ещё на два — до большого.

Туз в рукаве

Рука	Урон
Пара:	—
Две пары, сет:	2d6
Стрит, флеш:	2d8
Фулл-хаус:	2d10, тяжёлое оружие
Каре:	2d12, тяжёлое оружие

rom_mik@mail.ru #9316

Тысяча глаз!

Ранг: *новичок.*
Минимальная рука: *пара.*
Дистанция: *на себя.*
Длительность: *концентрация.*

Про некоторых говорят, что у них есть глаза на затылке. Картёжник с этим заклятьем может перещеголять их всех!

Заклятье *тысяча глаз!* создаёт вокруг головы картёжника невидимые глаза, обеспечивающие ему круговое зрение. К такому подготовленному параноику подкрасться незаметно будет крайне затруднительно. Пока карточный маг поддерживает заклятье, он получает +6 ко всем проверкам ***внимания*** против внезапных нападений. Кроме того, как ты уже мог догадаться, может без опаски подглядывать за тем, что творится вокруг него. К сожалению, человеческий разум не предназначен для такого зрения. Большинство людей от этого быстро теряет ориентацию в пространстве. Картёжник вынужден совершать проверку ***выносливости*** с модификатором, зависящим от собранной комбинации, и в случае провала заклятье придётся прервать из-за приступа тошноты.

Тысяча глаз!

Рука	Модификатор
Пара:	+0
Две пары, сет:	+1
Стрит, флеш:	+2
Фулл-хаус:	+3
Каре:	+4

Удар грома!

Ранг: *новичок.*
Минимальная рука: *пара.*
Дистанция: *12/24/48 (в клетках), средний шаблон.*
Длительность: *особая.*

У тебя бывали случаи, когда нужно было привлечь внимание или угомонить пьяную толпу в салуне? Тогда *удар грома!* специально для тебя!

Заклятье производит раскат грома, оглушительно расходящийся в пределах среднего шаблона. Все, имеющие уши, в этом радиусе должны успешно пройти проверку ***выносливости*** со штрафом, зависящим от собранной комбинации, или окажутся в шоке. Стоящие на краю шаблона могут пройти проверку ***ловкости***, чтобы успеть отскочить.

Дополнительная дистанция: можно понизить руку на два ранга, чтобы увеличить шаблон поражения до большого.

Удар грома!

Рука	Штраф
Пара:	−0
Две пары, сет:	−1
Стрит, флеш:	−2
Фулл-хаус:	−3
Каре:	−4 , все статисты проваливают проверку

Удвоить!

Ранг: *закалённый.*
Минимальная рука: *две пары.*
Дистанция: *смекалка* × 2.
Длительность: *концентрация.*

Удвой веселье, удвоив своего картёжника! Это заклятье позволяет создать иллюзорную копию тебя в любом месте в пределах дистанции. Во время поддержания заклятья ты можешь перемещать свою копию как угодно, однако она всегда должна оставаться в поле твоего зрения, иначе заклятье будет рассеяно. Двойник выглядит настолько похожим на тебя, что любой наблюдатель должен осуществить успешную проверку ***внимания*** со штрафом −4, чтобы распознать подделку. Вблизи всё выглядит не столь убедительно, и с расстояния вытянутой руки опознать призрачного двойника можно без штрафа.

rom_mik@mail.ru #9316

Удвоить! создаёт лишь обман зрения, так что твой двойник не сможет никак взаимодействовать с материальными объектами. Кроме того, он не имеет запаха, поэтому существа, полагающиеся на обоняние, не купятся на эту уловку. Так и знай, стая волков сожрёт тебя за здорово живёшь, если ты попытаешься обмануть их этим заклятьем.

Как ты уже слышал, иллюзия нематериальна. Любой, кто коснётся её, тут же распознает фальшь. Более того, любые физические объекты спокойно проходят сквозь иллюзию, а те, кто увидит это, перестанут верить в твой обман. Если, конечно, смогут увидеть этот момент, например, не каждый разглядит пулю в полёте.

Если картёжнику удалось собрать для этого заклятья комбинацию стрит или лучше, то, кроме всего прочего, он может передавать свой голос через иллюзию, таким образом, твой двойник научится говорить!

Хождение по теням

Ранг: *закалённый.*
Минимальная рука: *две пары.*
Дистанция: *особая.*
Длительность: *мгновенно.*

Никогда не задумывался, почему картёжникам так нравится ошиваться в тёмных салунах с тусклыми светильниками? Это заклятье — один из правильных ответов.

Используя хождение по теням, карточный маг может зайти в одну тень, а выйти из другой. Обе тени должны быть достаточно тёмные и большие, чтобы полностью скрыть картёжника. Кстати *хождение по теням* прекрасно работает и в полной темноте! Если сомневаешься в качестве конкретно вот этой тени в углу тесной камеры в офисе шерифа, спроси своего Маршала. Расстояние, которое можно преодолеть, используя это заклятье, зависит от итоговой комбинации. Если картёжник собирается переместиться в тень вне зоны его видимости, то на проверку ***карточной магии*** накладывается штраф −2. Для перехода в незнакомое место, которое он никогда прежде не видел, штраф возрастает до −4.

Только есть одно но, если на выходе карточный маг столкнётся с препятствием, которого раньше не видел или там не будет ожидаемой тени, то он вернётся на исходную позицию в состоянии шока.

Дополнительные цели: ты можешь прихватить с собой на прогулку приятелей, однако каждый из них будет стоить тебе одного уровня усталости, снимающегося часом отдыха. Если ты желаешь взять кого-то без разрешения, тебе придётся сначала произвести захват, а потом выиграть встречную проверку ***силы***, чтобы затащить его в тень.

Хождение по теням

Рука	Расстояние
Пара:	—
Две пары, сет:	10 клеток

rom_mik@mail.ru #9316

Рука	Расстояние
Стрит, флеш:	15 клеток
Фулл-хаус:	20 клеток
Каре:	25 клеток, а одного попутчика ты можешь взять абсолютно бесплатно!

Чёрный кот

Ранг: *закалённый.*
Минимальная рука: *две пары.*
Дистанция: *смекалка* × 2 *(в клетках).*
Длительность: *3 раунда.*

Вместо того, чтобы скрещивать пальцы за спиной и молиться, чтобы противнику не повезло, картёжник применяет это заклятье. Оно позволяет ему подтасовать вероятности, несколько исказив шансы противника на успех. Чёрный кот из мира духов, перебежавший дорогу оппоненту, идеально подходит для того, чтобы сорвать шансы, выпадающие один раз на миллион. Очевидно, что такой трюк обычно пытаются провернуть отнюдь не на приятелях. А враги обычно не очень-то жаждут получить подножку от духов. Для того, чтобы избежать эффекта заклятья, необходимо пройти проверку ***характера*** со штрафом −4.

В случае провала результат следующей проверки ухудшится на несколько подъёмов в зависимости от комбинации. Заклятье не может понизить результат ниже обычного успеха (кроме комбинаций каре и выше). Эффект длится до использования или 3 раунда.

Заклятье *чёрный кот*, в отличие от *повышаю ставки!*, можно использовать против сверхъестественных навыков, различных ***знаний*** и ***лечения***.

Чёрный кот

Рука	Эффект
Пара:	—
Две пары, сет:	1 подъём
Стрит, флеш:	2 подъёма
Фулл-хаус:	3 подъёма
Каре:	Действие автоматически провалено.

Шик и блеск

Ранг: *новичок.*
Минимальная рука: *пара.*
Дистанция: *12/24/48 клеток.*
Длительность: *мгновенно.*

На берегах Миссисипи шик и блеск — любимый трюк экстравагантных картёжников, используемый для того, чтобы вовремя покинуть игральный стол, если партия пошла действительно плохо.

Заклятье создаёт яркую вспышку из веера призрачных карт в руках карточного мага. Все, кто находится в зоне действия, должны пройти проверку ***ловкости***, чтобы отвести взгляд и избежать ослепления. При провале жертвы в шоке и получают штраф −2 к защите до следующего хода. Если жертва получает 1 на соответствующей игральной кости при проверке ***ловкости***, она в шоке и полностью ослеплена до тех пор, пока не оправится от шока. На ослеплённых налагается штраф −6 при всех проверках параметров, требующих зрения, а ***защита*** снижается на 2.

Дополнительная мощность: можно понизить руку на два ранга, чтобы увеличить штраф на проверку ***ловкости*** с −2 до −4.

Шик и блеск

Рука	Цель
Пара:	1 цель
Две пары, сет:	малый шаблон
Стрит, флеш:	средний шаблон
Фулл-хаус:	большой шаблон
Каре:	большой шаблон, все статисты проваливают проверку.

rom_mik@mail.ru #9316

Новые заклятья

Если ты не нашёл подходящего для себя заклятья, то это ещё не означает, что его не существует в природе. Способный ученик сможет найти нужную формулу в книге Хойла или другой магической рукописи.

У меня есть подсказки, руководствуясь которыми, ты сможешь залезть в самые потаённые уголки карточной магии. Однако всегда держи в уме, партнёр, что последнее слово всё равно останется за Маршалом. Не забудь посоветоваться с ним.

Ранг

Чем сильнее заклятье, тем более опытным должен быть картёжник. Это связано не только со сложностью в изучении, но и с множеством подводных камней в магических формулах Хойла. Посмотри на примеры заклятий, чтобы понять, как эффект влияет на ранг. Конечно, когда ты придумываешь новое заклятье, тебе наверняка захочется его сразу же изучить! Так вот, не забудь спросить Маршала, — именно он должен сказать последнее слово о том, какой ранг необходим для твоего нового изобретения.

Минимальная комбинация

Это, пожалуй, самый сложный момент в разработке нового заклятья. Поэтому доверь эту работёнку своему Маршалу. Не упускай из виду, что чем сильнее твоё заклятье, тем сложнее будет собрать для него необходимую покерную руку. Будет здорово, если ты, посмотрев примеры известных заклятий, придумаешь эффекты, зависящие от итоговой комбинации, как, например, в *козыре*. Это позволит тебе использовать заклятье даже при не самом хорошем раскладе.

Дистанция

Обычно заклятья имеют дистанцию, зависящую от смекалки, как, например, *Карты в руки!*

Информационные заклятья зачастую распространяются гораздо дальше и могут иметь дистанцию в милях.

Заклятья, наносящие урон, редко превышают по дальности выстрел из хорошей винтовки.

На всякий случай напомню тебе, партнёр, что для заклятий, действующих на область, разумно как-нибудь обезопасить своего картёжника, чтобы тот не попадал в зону магического взрыва. Используй шаблоны и дистанцию с умом.

Некоторые заклятья могут быть ограничены дистанцией в один ярд или вообще касанием в зависимости от желаемого эффекта. Например, *липкие пальчики*.

Разумеется, если заклятье действует только на картёжника, то дистанция может быть только **на себя**.

Длительность

Заклятья, наносящие урон, такие как *козырь*, чаще всего, имеют мгновенную длительность. Заклятья с долговременным эффектом, требующие внимания или управления, сохраняют свой эффект и длятся до тех пор, пока картёж-

rom_mik@mail.ru #9316

ник поддерживает концентрацию на них. Фактически, это означает, что заклятье действует, пока поддерживающий их совершает только свободные действия и держит область действия в поле зрения, например, *Удвоить!* Некоторые заклятья, требующие большего внимания, могут поддерживаться не только концентрацией, но и ценой уровней усталости за каждый раунд сверх обычной длительности.

Эффект

Эффект — это самое интересное, сама суть заклятья. Прежде чем продолжить, посмотри, а нет ли того, что ты хочешь, в списке уже известных заклятий. Может быть, твоё новое заклятье делает что-то давно известное, но под новым соусом. Возможно, эффект, которого ты хочешь добиться, очень похож на заклятье из этой книги. В таком случае самым разумным будет обсудить с Маршалом детали визуализации. Так ты не только сэкономишь своё время на шлифовку своего заклятья, но и время своего персонажа. Маршал может позволить твоему персонажу учить такое заклятье по обычным правилам, если изменения незначительны. А эта дорожка — гораздо короче и безопаснее.

Эй, амиго, прежде, чем ты пустишься превращать своего картёжника в мастера-на-все-руки, дослушай меня. Есть несколько «но».

Во-первых, так уж повелось, что картёжникам ни разу не удавалось кого-то вылечить с помощью своего искусства. Может быть, тому виной натура маниту, а, может быть, Бирен, испортивший то самое первое заклятье Хойла. Кто знает? Так или иначе, карточная магия не способна не только лечить, но и даже перевязывать раны, останавливать кровотечение и снимать штрафы за ранения.

Во-вторых, партнёр, никогда не забывай, что у нас тут Таинственный Запад. Летающие маги с огненными шарами, конечно, имеют право на существование, но не тут, не в Мёртвых Землях.

В-третьих, будь уверен, что заклятье, которое мгновенно убивает любого или делает картёжника полностью неуязвимым, наверняка не сбалансировано, какая бы минимальная рука для него ни требовалась.

Главное, что надо держать в голове, придумывая заклятья, — все ограничения придуманы не для того, чтобы усложнить тебе жизнь. Они лишь для того, чтобы помочь тебе сохранить баланс игры и дух Таинственного Запада.

Всё готово?

Теперь, когда все детали твоего нового заклятья придуманы и одобрены Маршалом, нужно в совершенстве овладеть им.

Прежде всего, потрать одно повышение на черту ***новая сила***. Следующий шаг — это изучение формул Хойла в поисках новой комбинации. Маршал, возможно, даст тебе и другие книги, которые могут в этом помочь (ну, или помешать). Занятия требуют три недели, плюс неделя за каждый ранг заклятья выше новичка, в течении которых каждый день ты должен тратить не менее четырёх часов на обучение. Успешная проверка ***карточной магии*** сократит время тренировок на два дня за каждый успех. Наконец, после всех этих мучений, твой картёжник должен сыграть пробную раздачу нового заклятья. Если всё пройдёт успешно, то прими мои поздравления, счастливый обладатель нового, никому неизвестного фокуса! Если же нет, то придётся читать книги с самого начала. В таком случае, тебе, конечно же, не нужно будет снова тратить повышение. Начни со второго этапа, партнёр.

В пробной раздаче есть кое-что ещё, кроме короткой экскурсии в Земли Охоты. Не беспокойся, Маршал знает об этом всё, что нужно.

Тебе может показаться, что создавать новые заклятья очень сложно. Это так, но всё, что просто уже давно придумал сам Хойл или его последователи. С другой стороны, картёжник с уникальным заклятьем имеет туз в рукаве, которого никто не ожидает.

rom_mik@mail.ru #9316

Глава пятая: Ровно в полдень с исчадием ада

Как ты знаешь, приятель, на маниту можно найти управу. Фокусники морочат им головы и обводят вокруг пальца, но этот способ не для настоящих мужчин. Налей мне выпить и послушай рассказ об игре со смертью.

Хоть Земли Охоты и чужды белому человеку, их тайны могут немало послужить нам и нашим детям. И ключ к их силе отнюдь не в шелесте карт или стуке брошенных костей. Холодная сталь и раскалённый свинец, южное солнце и ветер прерий, отчаяние и ярость — вот те истины, что открывают врата и заставляют духов плясать над пулями свои безумные танцы.

Рано или поздно, любой стрелок заглянет в глаза Ангела смерти, и обычно открывшаяся взору смельчака бездна дарует ему либо безумие и конец пути, либо дряхлую старость на ранчо. Но находятся и те, кто способен выдержать этот взгляд. Именно им открывается путь револьвера.

Так что выбери себе партнёра понадёжней — от его калибра будет зависеть, насколько легко тебе дастся эта дорога. Теперь, если считаешь, что готов, попробуй посмотреть хотя бы в мои глаза.

В глазах их – порох и сталь

Так уж получилось, что правда о том, кем же волшебные стрелки были на самом деле, не стала известна широкой публике. Видишь ли, их суровый нрав вкупе с мастерским владением револьвером распугали всех любопытных. Запретные знания так и остались достоянием посвящённых и тех немногих, кому они решили открыться или взять в ученики. Зато слухов развелось, разумеется, великое множество.

Те неудачники, которым не посчастливилось повстречаться с этими стрелками, делятся ровно на два лагеря. Первые убеждали себя, что наткнулись на великих мастеров, вторые же вспоминали о них, как об одержимых демонами. Озвучить вторую версию хватило смелости только у «Эпитафии Тумстоуна», а вот рассказы о револьверах, бьющих без промаха, наводнили Таинственный Запад.

Сведущие же в мистических тайнах этого мира могли бы, пожалуй, сказать, что волшебные стрелки имеют много общего с картёжниками. Это почти так, но покеру и зелёному сукну они предпочли запах пороха и старый добрый кольт.

Идущие путём револьвера, как и картёжники, находят маниту в Землях Охоты, чтобы вынудить их дать силу своим заклятьям. Кроме того, и тех и других в случае провала ожидает страшная расплата. На этом сходство в общем-то и заканчивается.

Картёжники живут ради игры и высоких ставок, балансируя на тонкой грани между блефом и шулерством. Волшебные стрелки, отчаявшиеся встретить достойных противников среди людей, рискуют своей жизнью, выходя навстречу очередному чудовищу.

rom_mik@mail.ru #9316

Первый выстрел

Первым стрелком, освоившим это мистическое искусство, стал человек, давно общающийся со смертью на «ты», — Джон Генри Холлидей или Док Холлидей, как знал его весь Запад. Разъездной дантист, прожжённый игрок, бегущий от судьбы на шаг впереди чахотки, терзающей его лёгкие, — Док давно проник и в тайны магии карт, и в глубины человеческих душ.

В 1872-м году Док Холлидей приехал в Додж-Сити в поисках более подходящего для его здоровья климата и обнаружил город, терзаемый стрелком-меченым. Этим двоим не было места в одном городе, и мертвец выхватил пушку первым. Проклятья, которые Док бросил в лицо всё ещё стоявшему на ногах противнику в тот момент, когда барабаны револьверов опустели, неожиданно даже для самого Холлидея вылетели из ствола и проделали в злодее дыру размером с пушечное ядро.

Когда же призрак проигравшего вернулся с кладбища, чтобы забрать наглеца с собой в глубины Ада, гнев Дока превратил свинец пуль в поток летящего серебра и упокоил мертвеца снова — на этот раз, навсегда.

А Джон Генри Холлидей отправился дальше по стране, чтобы научить своим новым трюкам ещё пару хороших парней.

Над Техасом есть лишь одна Звезда

Над Конфедерацией светит единственная звезда — Звезда закона. Легенды об Одноглазом Хэнке Кетчуме не были бы столь впечатляющими, если бы не его знакомство с Доком Холлидеем. Они быстро нашли общий язык на почве обоюдной ненависти к банде Ковбоев и легко (несмотря на норов Дока) стали друзьями.

Юг изменился навсегда, когда Док предложил Кетчуму тайно обучать Техасских рейнджеров ремеслу волшебного стрелка.

rom_mik@mail.ru #9316

Глава шестая: Путь револьвера

До сих пор здесь? Если после этой истории твоя воля по-прежнему сильна, а желание встать на путь револьвера не угасло, то из тебя, может, и выйдет толк. Ответы на некоторые вопросы тебе придётся найти самому, но для того чтобы не сдохнуть где-то по дороге, слушай и запоминай: сейчас я расскажу тебе всё, что должен знать каждый волшебный стрелок.

Братья по оружию

В первую очередь, пожалуй, стоит пояснить, кто именно становится волшебными стрелками. Наше искусство слишком опасно, чтобы посвящать в его тайны кого попало. Если, создавая персонажа в начале игры, ты хочешь сделать его волшебным стрелком, твоему ковбою лучше обзавестись вескими причинами и убедительной историей. Чтобы подкинуть тебе идей, я расскажу, как именно в наши дни волшебные стрелки начинают свой путь.

Ты уже знаешь, что тайны оружейной магии тебе могут раскрыть Техасские рейнджеры, Док Холлидей или кто-то из его учеников. И в первую очередь стоит сказать, что никто из них не возьмётся за желторотого новичка, не повидавшего ещё Диковинного Запада. Именно так, партнёр, — волшебными стрелками могут начинать игру только персонажи ранга ***закалённый*** и старше. Если тебе невмоготу играть стрелка с самого начала, возьми своему новичку черту ***ветеран Дикого Запада***.

С рейнджерами всё относительно просто: черта ***техасский рейнджер*** (которая тоже, кстати, требует ранга ***закалённый***), внушительный навык ***стрельбы*** и ясная голова (высокий ***характер***, не помешают черты ***хладнокровие***, ***железная воля***, ***стальные нервы*** и т. п.) — прямая дорога в школу волшебных стрелков, где отучившиеся у Дока бывалые рейнджеры наставят тебя на путь револьвера.

С молчаливыми и скрытными учениками Холлидея разговор будет особый, и они вряд ли захотят делиться своим мастерством. Про самого Дока, однако, известно обратное: если он сочтёт тебя достойным, то сам тебя найдёт. Несмотря на то, что сам Холлидей придерживается весьма сомнительных моральных принципов, он считает, что искусство оружейной магии даёт второй шанс честным и справедливым стрелкам, которых гложет чувство вины за убитых ими людей, а также тем, кто находится, как и он, на грани жизни и смерти. Среди набранных им таким образом учеников были именитый охотник за головами Александр Грейвс, законник Артуро Рэкхем, наёмник Эль Леон, а также индеец Злой Глаз.

Обычно Док выбирает стрелков с изъянами ***немочь***, ***старость***, ***последнее желание***, ***кодекс чести***, ***герой*** и особенно ***жестокий слуга смерти***. В свою очередь, весьма маловероятно, что он стал бы учить кого-то с изъянами ***жажда крови***, ***в розыске*** и ***заблуждения***, если, конечно, волшебные стрелки не заполучили их после окончания обучения. Рейнджеры в общем-то тоже косо смотрят на таких кандидатов (хотя если подумать, с изъянами вроде этих тебя вряд ли возьмут к Рейнджерам вообще).

rom_mik@mail.ru #9316

Итак, я думаю, ты уже смекнул, кем надо быть и к кому идти. Без лишних слов представлю тебе черту, которую ты получишь в награду за все старания.

Мистический дар (путь револьвера)

Требования: *закалённый, характер d8+, одобрение Маршала*

Твой герой умеет демонстрировать чудеса владения огнестрельным оружием, находя в мире демонов-маниту и побеждая их в мистической дуэли, проходящей в его сознании. Прибегая к навыку ***оружейной магии***, он может творить заклятья, а оружие его при этом сияет мистическим синеватым светом. Мастерство вкупе с удачей могут позволить волшебному стрелку попасть *в яблочко!* — тогда результат оружейного заклятья превзойдёт любые его ожидания. Если же он промедлит и не сможет побороть своего противника, промашка дорого ему обойдётся. Последствия от пули, поразившей его в Землях Охоты, называются *осечкой*.

Игра со смертью

Для сотворения своих заклятий волшебные стрелки, как и картёжники, находят в Землях Охоты маниту, после чего через ментальный поединок заставляют тех предоставить им магическую энергию для сотворения заклинания. Но если картёжники побеждают злых духов хитростью, представляя схватку в виде азартной игры, то волшебные стрелки встречаются с маниту на поле, к которому привыкли больше всего, — лицом к лицу ровно в полдень! Основное отличие между этими двумя методами состоит в том, что вместо смекалки и хитрости волшебные стрелки используют непоколебимый характер и силу воли. Они силой заставляют маниту сотрудничать: если бы это и была игра, то не какие-нибудь покер или криббидж, а родео на бешеном быке родом из геенны огненной!

По этой причине оружейная магия, сверхъестественный навык волшебных стрелков, зависит от ***характера***, а не ***смекалки***. Вместе с чертой ***мистический дар (путь револьвера)*** твой персонаж получает значение d4 ***оружейной магии***, а также свои первые 2 оружейных заклятья. Их полный список, а также правила изучения и создания новых заклятий приведены в главе «Патроны на все случаи жизни».

Становление на путь

Как и постижение наследия Хойла, освоение искусства оружейной магии требует самоотдачи, времени и очень, очень долгой практики, каждая ошибка во время которой может стоить тебе жизни. Всё усложняется ещё и тем, что у волшебных стрелков, в отличие от карточных магов, нет удобной книги, к которой можно обратиться за консультацией. Если твой персонаж захочет встать на путь револьвера уже в процессе игры, то ему придётся предпринять несколько шагов, и, поверь, это будет непросто.

Как уже говорилось, учебника оружейной магии нет. Тебе придётся найти наставника. И именно здесь обрывается карьера большинства потенциальных приверженцев нашего искусства. Все, кто хоть что-то знает о существовании волшебных стрелков, обычно не треплются об этом кому попало, и у них есть на то причины. Если же ты просто так бросишься к какому-нибудь волшебному стрелку с просьбой «научить тебя этому интересному фокусу», ни к чему, хорошему это не приведёт. Скорее всего, партнёр, тут не обойтись без вмешательства Маршала: если ты всерьёз вознамерился играть волшебного стрелка, перечитай «Братья по оружию», убедись, что за твоего персонажа взялся бы кто-то из описанных там парней, после чего поговори об этом с Маршалом. Я почти уверен, он пойдёт тебе навстречу. Возможно, в пыльном аризонском салуне к твоему ковбою подойдёт болезненно выглядящий стрелок с суровым взглядом, либо же твоего рейнджера внезапно направят в засекреченный лагерь в Остине...

rom_mik@mail.ru #9316

Как только ты найдёшь наставника, начинается долгий и мучительный процесс обучения. В течение трёх месяцев желающий стать волшебным стрелком должен старательно запоминать всё, что ему будет рассказывать и показывать учитель (программа рейнджеров занимает всего два месяца, поскольку они структурировали курс и сделали его максимально доступным для понимания). По окончании обучения тебе остаётся только потратить повышение на черту ***мистический дар (путь револьвера)***.

Стороны медали

Тебе действительно нужно рассказывать, как оружейная магия помогает жить? Фронтир никогда не щадил своих первопроходцев, тем более после наступления Судного дня. Если не хочешь закончить, пытаясь собрать собственные потроха, нужно хвататься за любую возможность стать сильнее. А поскольку понятие «сильнее» в наши дни очень часто перекликается с понятием «большая пушка», волшебные стрелки тут в неоспоримом преимуществе.

Проблем от этой магии, однако, тоже не оберёшься. Иной раз путь револьвера выводит тебя из одной ямы лишь для того, чтобы тут же загнать в другую, но глубже стократ. В первую очередь, это, разумеется, сам источник наших способностей — характеристика «быстрый или мёртвый» подходит волшебным стрелкам больше, чем кому-либо. Тебе вряд ли понадобится применять свои заклятья вне перестрелки. Ты будешь рисковать словить пулю в мире духов, борясь за шанс выжить и не словить пулю в нашем мире. При этом скопытиться ты можешь и от той, и от другой. Более того, когда ты применяешь оружейное заклятье, твой ствол начинает светиться и искрить, и поэтому, если ты не пустишь очевидцам пыль в глаза проверкой ***убеждения*** или ***запугивания*** («Нечего глазеть на мою новенькую пушку из каталога «Смита и Робардса»!»), местные неминуемо примут твоё «чёрное колдовство» слишком близко к сердцу!

Допустим, ты избегаешь пенькового галстука, скрывая происхождение своего умения стрелять. Поздравляю, ты прослыл мастером револьвера, и толпа суеверных крестьян сменяется множеством дерзких юнцов, желающих прославиться за счёт твоей смерти. Именно поэтому большинство следующих путём револьвера стрелков не привлекают к себе лишнего внимания, мало говорят о себе и не задерживаются подолгу в одном городе.

Не стоит забывать и про тайные службы, способные вычислять и загонять волшебных стрелков в угол не хуже, чем картёжников. И если рейнджеры ещё (может быть!) отпустят несанкционированного стрелка после собеседования с самим Холлидеем и долгих разборок, то Агентство к нам только начало привыкать и свободы так просто не даст.

Ружейный пояс

Прежде чем мы перейдём, собственно, к оружейным заклятьям, я расскажу ещё немного приятного. Бытие волшебным стрелком предоставляет ещё пару полезных преимуществ, среди них — доступ к новым чертам и изъянам.

Тебе наверное уже стало ясно: то, что для обычных людей — пребывание на волосок от смерти и абсолютное испытание мужества, для волшебных стрелков — каждодневная рутина. Привыкнув стоять в десяти шагах от порождений пылающей бездны, начинаешь с усмешкой смотреть на любого смертного противника, будь то салунный забулдыга или охотник за головами. Взгляд волшебного стрелка пронзает сталь, а холодная, мрачная улыбка загоняет души противников в пятки: пока их револьвер в кобуре и готов к бою, они не моргнут, даже глядя в лицо самой Смерти. Волшебные стрелки получает +2 к проверкам ***запугивания*** и ***провокации*** в фазе дуэли *обмен взглядами*.

rom_mik@mail.ru #9316

Новые черты

Двоих одной пулей

Требования: *ветеран, мистический дар (путь револьвера), оружейная магия d10+, стрельба d8+.*

Хватаясь за пушку в дуэли, твой стрелок ясно видит противника как в реальном мире, так и в Землях Охоты — и кладёт их обоих наверняка, не отвлекаясь ни на мгновение. Он не получает обычного штрафа –2 за применение оружейного заклятья во время дуэли (но получает штраф, если выберет стрельбу на скорость, проиграет во время обмена взглядами и т.д.).

Заглянувший в бездну

Требования: *ветеран, мистический дар (путь револьвера), оружейная магия d6+.*

Повидав достаточно демонов на своём веку, твой волшебный стрелок научился осторожнее вступать в схватки и ожидать от противников всякого: его не так-то просто застать врасплох. Когда он совершает проверку ***оружейной магии*** при сотворении заклятья, осечка настигает его только при критическом провале.

Не оставляя шансов

Требования: *герой, мистический дар (путь револьвера), оружейная магия d10+.*

Опыт показал твоему герою, что, попав один раз, лучше потратить ещё патрон, но добить противника наверняка. Если волшебный стрелок успешно сотворил оружейное заклятье, но номинал старшей карты ниже туза, он может потратить фишку, чтобы разрешить эффект заклятья, как если бы старшей вытянутой им картой был туз.

Познай врага своего

Требования: *ветеран, мистический дар (путь револьвера), оружейная магия d8+, знание (оккультизм) d8+.*

Некоторые волшебные стрелки, достаточно пробывшие в деле, решают уделить время поискам информации о тех, с кем постоянно вступают в бой, а также о чертовщине, которая творится вокруг. Очень скоро они обнаруживают, что глубокие познания о маниту и мистике в наше время бывают невероятно полезны.

Твой стрелок получает +2 к проверкам ***знания (оккультизм)***. Кроме того, если при сотворении оружейного заклятья ему надо будет вытянуть несколько карт, он может открывать их не все сразу, а по одной, остановившись в тот момент, когда его устроят уже открытые карты.

Пристрелка

Требования: *герой, мистический дар (путь револьвера), оружейная магия d10+.*

Каждый знает: для того, чтобы оружие не подводило в трудный час, за ним нужно следить. Отточив владение излюбленным заклятьем, твой герой разит им врагов без промаха. Выбери одно известное тебе оружейное заклятье. При его сотворении ты можешь считать все вытянутые десятки валетами. Эту черту можно взять несколько раз, единожды для каждого заклятья.

Укротитель маниту

Требования: *ветеран, мистический дар (путь револьвера), оружейная магия d8+.*

Вцепившись врагу в глотку, этот стрелок не разожмёт мёртвой хватки, пока пленённый дух не изживёт себя. Совершая проверки ***характера*** при поддержании длительности оружейных заклятий, он может игнорировать до двух пунктов штрафов.

Укротитель маниту+

Требования: *герой, мистический дар (путь револьвера), оружейная магия d10+, характер d10+.*

Эффект равносилен черте ***укротитель маниту***, но стрелок может игнорировать до четырёх пунктов штрафов.

rom_mik@mail.ru #9316

Новые изъяны

Поборник Дьявола (крупный)

Многие скажут, что безмолвный, смотрящий немигающим взглядом дуэлянт — зрелище, от которого по спине невольно пробегает холодок. Добавьте к этому образу чуть-чуть мистической силы, и результатом будет воплощение Ада на Земле. Вступая в поединок с маниту, этот стрелок заставляет кровь очевидцев стынуть в жилах, а малодушных — бросаться наутёк.

Каждый раз, когда твой волшебный стрелок пытается сотворить оружейное заклятье, все, кто его видит, должны совершить проверку ***храбрости*** по всем правилам (со штрафом, равным уровню страха местности). Чудовища не подвержены действию этой особенности, но обычные люди — отнюдь. Когда обыватели придут в чувство после того, как увидят светящиеся красные глаза и очертания чёрных крыльев за спиной твоего стрелка, у них не будет времени выслушивать твои отговорки: те, кто не сбегут в ужасе, тут же ринутся за петлёй!

Хорошая новость: этот изъян работает и в дуэлях, но всё равно принесёт больше вреда, чем пользы, если только вы не решили стреляться наедине посреди безлюдных пустошей!

Продолжение руки (мелкий/крупный)

Некоторые волшебные стрелки настолько привязываются к своему излюбленному виду оружия, что испытывают трудности при сотворении заклятий с другим. Особенно часто этот изъян сочетается с чертами ***именное оружие*** и ***правая рука Дьявола***.

Выбери модель оружия (для револьверов уточни, одиночного или двойного действия). Твой персонаж получает штраф −2 при проверках ***оружейной магии***, когда использует оружие, отличающееся от выбранной модели. Если изъян крупный, то продолжением руки персонажа является конкретный экземпляр. При его утрате тебе придётся провести месяц с другим экземпляром той же модели, прежде чем ты к нему привыкнешь. По истечении этого срока продолжением руки становится уже это оружие.

Ручное снаряжение (крупный)

Ещё до Дока и, может быть, даже до Хойла ходили байки о порохе, смешанном с могильной землёй, гравированных рунами пулях и прочих странных обрядах, которые, если им верить, прибавляют снарядам для огнестрельного оружия чуток магической силы. Колдовство твоего стрелка зависит от таких суеверий: опаснее его патроны не становятся, но если он не будет соблюдать эти особые ритуалы, то колдовать ему станет значительно труднее.

Для того чтобы персонаж мог успешно применять оружейные заклятья, амуниция в патроннике его пушки должна быть особым образом подготовлена. Обычно для этого надо нацарапать на гильзе какой-то символ или (О чём вы? Какая такая чёрная магия?) смазать пулю капелькой крови. Так или иначе, такая подготовка патронов довольно проста (ты можешь зачаровать 2d6 штук за одну минуту). Никаких преимуществ в бою они тебе не дают, но, пытаясь сотворить заклятье с помощью оружия, заряженного какими-то другими патронами, ты получаешь −4 к проверке ***оружейной магии***! Тебе, партнёр, лучше готовиться к перестрелкам загодя!

Да, и ещё одно маленькое уточнение: амуниция, созданная тобой при помощи оружейного заклятья *пригоршня патронов*, появляется уже подготовленной, но обычные, незачарованные пули ты сделать таким образом не можешь.

rom_mik@mail.ru #9316

Глава седьмая: Патроны на все случаи жизни

Итак, партнёр, настала пора в подробностях описать тебе самое главное: особенности оружейной магии и принцип её действия, правила дуэлей со злыми духами, что сулит победа и чем грозит поражение, и, в первую очередь, как и у кого можно научиться новым оружейным заклятьям. Без лишних слов — в седло!

Из уст в уста

Как уже не раз говорилось, волшебным стрелкам куда сложнее осваивать новые таланты по одной простой причине: в отличие от мистера Хойла, Док и другие стрелки — не кропотливые учёные, не мастера шифровки и уж точно не акулы пера. Никто из нас не удосужился уделить время написанию книги о пути револьвера. Надеюсь, что только пока. Поэтому ты можешь либо научиться у более опытного стрелка, либо силой проложить себе путь, выбив тайны из самих маниту!

Про второй более суровый способ я расскажу чуть позже, а сперва давай пройдёмся по обучению с чужих слов.

Предположим, что ты уже нашёл себе наставника, который согласился поделиться с тобой своим опытом (повторяю, не надо лезть к незнакомым волшебным стрелкам!). Дальнейший процесс обучения не слишком отличается от обмена информацией между картёжниками, если не считать, что вместо математических формул и покерных раздач тебя ждёт лекция о философии и самоконтроле. Занимает это обучение два дня.

По окончании этого срока тебе нужно будет совершить проверку ***оружейной магии*** со штрафом −4, чтобы понять, как именно надо бросать вызов маниту и что ставить на кон. Успех означает, что ты ухватываешь всю суть заклятья и можешь взять его вместе с чертой новая сила. Провал означает, что во время практики один из злых духов оказался сильнее: ты сталкиваешься с осечкой и должен учиться с нуля. Критический же провал помимо осечки означает ещё и то, что у этого учителя заклятье, которое ты хочешь узнать, тебе не постигнуть.

Твой наставник может попытаться помочь тебе в этом поиске истины советом и длительным разговором по душам, во время которого он постарается разложить для тебя всё по полочкам. Для этого ему нужно совершить проверку ***характера***: за каждые его успех и подъём ты получаешь +1 к своей проверке ***оружейной магии***.

Мне нужна сила!

Ты же прекрасно понимаешь, что все заклятья тебе вряд ли кто станет объяснять, верно? Чтобы его не донимали с этим ученики, Док давным-давно пошёл на хитрость: создавая свои оружейные заклятья, он заставил поверженных им маниту пустить среди других слух о том, что именно от них могут потребовать волшебные стрелки. Таким образом он фактически создал книгу заклятий, к которой может получить доступ каждый следующий путём револьвера, если, конечно, ему хватит духу в неё вчитываться!

Для того, чтобы выбить из маниту знание нового оружейного заклятья, стрелку потребуется уделить 3 минуты на то, чтобы

rom_mik@mail.ru #9316

сконцентрироваться и отрешиться от всего. В это время он не в состоянии следить за происходящим вокруг него, а душа его находится на границе между миром людей и Землями Охоты. За это время он находит маниту и вступает с ним в изнуряющий, продолжительный и довольно зрелищный поединок.

Стрелок и злой дух должны совершить три последовательных проверки ***оружейной магии***. Они не встречные. Просто отслеживайте все успехи и подъёмы у каждой из сторон. Игральная кость, соответствующая ***оружейной магии*** маниту, всегда выше навыка стрелка на одну ступень. За каждые успех и подъём участники получают на руки по карте. Каждый провал волшебного стрелка награждает его ***уровнем усталости***, — таким образом, можно и не закончить обучение! Провал у маниту означает только то, что демон не получает дополнительных карт за эту проверку. При критическом провале стрелок сталкивается с осечкой, а поединок немедленно прерывается.

Если стрелок ещё стоит на ногах после пяти проверок, то у него и у противника, вероятно, на руках скопилась целая пригоршня карт. Теперь оппоненты составляют из них покерные комбинации (если ты не знаток, сверься с таблицей на странице 38). Джокеры в данном случае считаются просто дикими картами и могут заменить любую другую.

В случае, если комбинация стрелка оказывается старше комбинации маниту, он получает необходимые ему сведения и на следующем повышении может взять заклятье вместе с чертой ***новая сила***. Если же верх берёт маниту, то стрелку не повезло: сравни, на сколько уровней его комбинацию превышает комбинация демона. Он получает именно такое количество d6 урона. Волшебный стрелок, набравший две пары против флэша у маниту, получает 3d6 урона, причём каждый из этих кубиков может взорваться!

Даже если такое суровое постижение заклятий завершится провалом, ничто не запрещает волшебному стрелку пытаться снова и снова, пока он не преуспеет или не лишится головы.

Все заклятья из приведённого в этой главе списка известны довольно широко и среди маниту, и среди стрелков. Твой персонаж слышал их названия и общую суть, когда проходил обучение. Вбить маниту в голову какую-то новую формулу куда сложнее, и об этом я расскажу в конце главы. А сейчас перейдём к хлебу насущному всех волшебных стрелков — самой технике применения оружейных заклятий!

Дуэль с дьяволом

Для сотворения своих заклятий волшебные стрелки, как и картёжники, должны найти в Землях Охоты маниту и победить его в поединке воли. Обычно это дуэль на револьверах в сознании чародея. Иногда встречаются стрелки, которые изображают схватки с маниту в виде раунда кулачного боя, объездки мустангов или корриды, но основную суть ты, думаю, уловил. Это должен быть поединок выдержки и силы духа, а не хитрости и остроты мышления.

В игре это отражается через проверку ***оружейной магии***. Стрелок тянет карту за каждые полученные успех и подъём. Если среди них оказывается фигурная карта, туз или красный джокер, заклятье успешно срабатывает. Таблица в его описании показывает все возможные эффекты в зависимости от старшинства вытянутой карты. Красный джокер означает, что волшебный стрелок уложил демона вчистую: помимо строки в таблице смотри в тексте заклятья пункт *в яблочко!*.

Разумеется, ввязавшись в дуэль с подобным противником, стрелок подвергает себя риску. В случае, если среди карт ему приходит чёрный джокер, либо на игральной кости, соответствующей навыку ***оружейной магии*** (независимо от дикого), выпадает 1, начинаются неприятности: бедолагу настигает *осечка*.

rom_mik@mail.ru #9316

Без права на ошибку

Разумеется, при таком прямолинейном подходе наказание за провалы будет соответствующим. Даже в воображаемой дуэли свинец на хитрость не способен. Маниту не станут изощряться, как они делают, верша расплату над картёжниками. Последствия поражения в дуэли с демоном повелось называть осечкой.

Когда (когда, а не если) тебе не повезёт, перетасуй колоду карт и вытащи одну. Покажи её Маршалу, он сверится со своей таблицей, после чего огласит тебе твой приговор...

Ухватиться покрепче

Следующие путём револьвера предпочитают сражаться, зачаровывая свои пушки. Большинство заклятий ограничено по длительности только силой воли волшебного стрелка. Нередко, получив хороший расклад, лучше рискнуть, пытаясь сохранить его эффект как можно дольше.

Однако, держать побеждённого демона в узде стоит усилий: по прошествии промежутка времени, описанного в пункте *длительность*, стрелок должен совершать проверку ***характера*** с указанным там же штрафом. Провал означает, что демон вырывается, в процессе потрепав стрелка, заклятье прекращает действовать, а волшебный стрелок получает ***уровень усталости***, исчезающий спустя четыре часа отдыха.

Человек со сверкающим револьвером

Всякий раз, когда кто-то связывается с маниту для того, чтобы получить от них силы, частица энергии находит выход в реальном мире и обычно делает это зрелищно. В руках картёжников, например, появляется раздача из призрачной колоды, а тёмные маги обычно мечут молнии и поливают всё вокруг серой и пламенем. Магия волшебных стрелков находит выход в виде исходящего от их оружия бледного синеватого мерцания.

Разумеется, выглядит это красиво. Но стоит помнить, что мы делаем упор не на красоту, а на выживаемость. Если ты не состряпаешь толковую историю о том, почему твой кольт внезапно начал искрить, тебя обвинят в колдовстве и, скорее всего, попытаются вздёрнуть.

Как этого избежать? За действенный способ, партнёр, нужно поблагодарить наших друзей-безумных учёных и множество странных пушек, которое они принесли на Запад. Проверка ***запугивания*** или ***убеждения*** отлично поможет жителям фронтира подвести фосфоресцирующее свечение и чью-то разорвавшуюся как орех голову под логичное объяснение: проделки безумной науки, ничего более. Разумеется, ты можешь придумать и другое объяснение. В конце концов, шея-то твоя.

И ещё, пока не забыл, к сожалению, такой характер проводника мистической силы не оставляет нашему брату возможности применять оружейные заклятья, пока в его руках нет огнестрельного оружия. Влиять магией на чужие пушки в своих руках — пожалуйста, главное, чтобы это был хотя бы захудалый дерринджер. Именно поэтому привыкай холить и лелеять свои стволы, а также не расставаться с ними без весомого повода. В них твоя сила.

Оружейные заклятья

Вот, собственно, и долгожданный список твоих средств выживания. Все заклятья волшебных стрелков являются свободными действиями, но применять за раунд можно всё равно не более одного. Таким образом ты можешь зачаровать револьвер буквально в тот же раунд, в котором из него выстрелишь, — по этой причине волшебного стрелка довольно трудно по-настоящему застать врасплох. Кроме того, одновременно может действовать любое ко-

rom_mik@mail.ru #9316

личество заклятий, просто не забывай о том, что для каждого из них ты будешь проходить отдельную проверку ***характера***.

Описание каждого оружейного заклятья состоит из нескольких пунктов.

Дистанция — здесь описывается расстояние, на котором должна находиться цель заклятья для того, чтобы ты смог его применить. Обычно для этого ты должен касаться оружия, которое хочешь зачаровать.

В пункте *длительность* ты найдёшь информацию о том, сколько времени может пройти перед тем, как тебе придётся совершать проверки ***характера***, а также подробности о сложности и частоте этих проверок.

Дальше следует общее описание *действия заклятья*, а в самом конце — таблица с его эффектами в зависимости от вытянутой при сотворении карты.

Акустическая тень

Дистанция: *особая.*

Длительность: *3 раунда, затем проверка характера (−2)/раунд.*

Одним из любопытнейших феноменов, случающихся на поле битвы, является «акустическая тень» — явление, когда солдаты, находящиеся буквально в паре шагов от перестрелки, могут видеть происходящую битву, но не слышат ружейных выстрелов. Умники по всему Восточному побережью притягивают за уши различные гипотезы и объяснения, но с помощью этого заклятья волшебный стрелок может создать свою личную, сверхъестественную *акустическую тень*.

Действие этого заклятья приглушает звук всех выстрелов в определённом радиусе от стрелка, заставляя всех проходить проверку ***внимания*** для того, чтобы услышать шум выстрелов. Сложность проверки, а также размер шаблона, в пределах которого действует *акустическая тень*, определяется старшинством карты, вытянутой при сотворении заклятья.

В яблочко! Волшебный стрелок по желанию может манипулировать звуками совершаемых в пределах шаблона выстрелов, заставляя их раздаваться в любой другой точке в поле зрения стрелка.

Акустическая тень

Карта	Штраф
Валет:	−2, малый шаблон
Дама:	−2, средний шаблон
Король:	−4, средний шаблон
Туз:	−4, большой шаблон
Красный джокер:	выстрелы полностью заглушаются, большой шаблон

Буря свинца

Дистанция: *на себя*

Длительность: *1 раунд, затем проверка характера (−4)/раунд*

Никто не захочет поучаствовать в перестрелке, где шестеро нападают на одного, и он этот один. Волшебные стрелки, не освоившие в совершенстве технику веерного огня, научились выбираться из таких передряг при помощи этого практичного заклятья.

Буря свинца помогает частично или полностью убрать штрафы за манёвр *веерного огня*. Окончательный штраф, с которым персонаж будет совершать проверки ***стрельбы***, зависит от вытянутой карты.

Это заклятье ничем не поможет стрелкам, обладающим чертой ***стрельба от бедра*** и её улучшенной версией. Она служит заменителем этой черты для тех, кто ей не обладает.

В яблочко! В течение всего действия заклятья волшебный стрелок не тратит патронов в барабане своего револьвера, совершая манёвр *веерного огня*. Расстреляв противников один раз, он может без перезарядки прикончить выживших на следующий раунд!

rom_mik@mail.ru #9316

Буря свинца

Карта	Штраф
Валет:	−3
Дама:	−2
Король:	−1
Туз:	−0
Красный джокер:	−0

Быстр как пуля

Дистанция: *на себя.*

Длительность: *1 раунд, затем проверка характера (−4)/раунд.*

Достаточно прожив в шкуре волшебного стрелка, ты либо вырабатываешь молниеносную реакцию, выхватывая пушку при малейшем признаке опасности, либо становишься... Бывшим волшебным стрелком. Навсегда. Ты понял, о чём я. А когда надеяться только на свою собственную быстроту мышления слишком опасно, тебе поможет это заклятье.

Быстр как пуля позволяет стрелку каждый раунд вытягивать несколько карт действия и выбирать лучшую из них. Если волшебный стрелок будет поддерживать заклятье, в начале следующего раунда он сбрасывает карту, которую выбрал в прошлом, после чего вытягивает соответствующее количество карт и повторяет процесс заново. Если среди вытянутых карт оказывается джокер, то колода перетасовывается по окончании раунда. Заклятье при этом будет продолжать действовать.

Количество дополнительных карт от этого заклятья суммируется с чертой ***хладнокровный*** и её улучшенной версией. В бою пригодится не только реакция кошки, но и ясная голова!

В яблочко! Пока ты поддерживаешь заклятье, твоей картой действия становится джокер. Ты получаешь +2 ко всем проверкам, можешь ходить вне очереди, всё как обычно. И, да, партнёр, это значит, что на столе может оказаться разом три джокера, и если кто-то из них решит ходить в один момент с тобой, первым в любом случае будешь действовать ты!

Быстр как пуля

Карта	Количество карт
Валет:	1
Дама:	2
Король:	3
Туз:	4
Красный джокер:	—

Волю в кулак

Дистанция: *на себя.*

Длительность: *3 раунда, затем проверка характера (−2)/раунд.*

Даже волшебным стрелкам бывает сложно стрелять с изрешечённой пулями грудью и вспоротым брюхом. Это заклятье предлагает решение этой проблемы, на время укрепляя нервы и подавляя чувство боли.

Успешное сотворение заклятья *волю в кулак* позволяет чародею игнорировать несколько пунктов штрафов за ***ранения*** (но не за ***уровни усталости***!). Этим трюком не залечишь раны. Он всего лишь умеряет дрожь в руках, пока ты истекаешь кровью. Кроме того, он не отменяет действия увечий: если тебе оторвало пальцы, то стрелять ты не сможешь, даже собрав волю в кулак.

В яблочко! Стрелок превращает боль в адреналин и получает +1 ко всем проверкам за каждый пункт штрафа за ***ранения***!

Волю в кулак

Карта	Игнорируемый штраф
Валет:	−1
Дама:	−2
Король:	−3

rom_mik@mail.ru #9316

Карта	Игнорируемый штраф
Туз:	все пункты штрафов за ранения, +2 к попыткам выйти из шока
Красный джокер:	все пункты штрафов за ранения, +2 к попыткам выйти из шока

Гибель с небес

Дистанция: *характер x10.*
Длительность: *мгновенное, см. ниже.*

Некоторые охотники и баламуты отличаются отвратительной привычкой палить в воздух. Немногие из них знают, что каждая выпущенная ими пуля может убить какого-нибудь фермера за пару километров. Начав падать с достаточной высоты, кусок свинца набирает внушительную скорость. *Гибель с небес* позволяет волшебному стрелку контролировать этот процесс, со смертельной точностью поражая противников на большом расстоянии.

Успешно сотворив заклятье, волшебный стрелок выбирает место, куда хочет нанести удар, после чего совершает один выстрел в воздух. Пуля прибывает в указанную точку через раунд на той же карте инициативы, на которой действовал стрелок, когда сотворил заклятье, и вдобавок к обычному урону от оружия наносит дополнительный урон, определяемый вытянутой при сотворении заклятья картой.

Это заклятье можно использовать с дробовиками и автоматическим оружием, но в этом случае оно работает несколько иначе: противники получают только тот урон, который указан как дополнительный в таблице, но зона поражения заклятья становится малым шаблоном.

Как можно догадаться, заклятье бесполезно в закрытых помещениях, а также не нанесёт урона, если цель сдвинется с места, но обычно враг, ничего не подозревая, только начнёт смеяться над такой, по его мнению, пустой тратой патронов. Мало кто знает, что волшебные стрелки смеются последними.

В яблочко! Траектория пули свободно изменяется во время полёта и поражает врага, куда бы тот ни переместился, то есть стрелок может выбрать не место, а цель, фактически вынося жертве отсроченный приговор. Кроме того, огромная скорость раскаляет пулю добела, из-за чего атака приобретает ББ 4, а поражённая цель имеет стандартный шанс загореться (см. Дневник авантюриста).

Гибель с небес

Карта	Дополнительный урон
Валет:	+1d6
Дама:	+2d6
Король:	+3d6
Туз:	+4d6
Красный джокер:	+5d6

Дайте два!

Дистанция: *на себя.*
Длительность: *3 раунда, затем проверка характера (–2)/раунд.*

Нет ничего более опасного и внушающего ужас, чем стрелок с двумя револьверами, который владеет искусством стрельбы с двух стволов разом. И нет ничего более жалкого (и более шумного), чем взявшийся за пушки желторотый новичок, которому не хватает таланта провернуть этот трюк. Это заклятье позволит волшебным стрелкам не ударить лицом в грязь и, когда появится потребность в дополнительной огневой мощи, быстро похоронить врагов с помощью удвоенного потока раскалённого свинца!

Успешное применение этого заклятья создаёт в свободной руке волшебного стрелка точную копию оружия, которое он держит в другой: на этот ствол распространяется действие черт вроде ***именного оружия*** и ***правой руки дьявола***. Кроме того, в зависимости от карты, которую стрелок вытянет при сотворении этого заклятья, он получает набор черт (учитывая все младшие карты), которые позволяют ему более эффективно стрелять из пары пушек.

rom_mik@mail.ru #9316

В яблочко! Патроны к обоим стволам стрелка берутся оттуда же, откуда и призванное им оружие — из воздуха! На протяжении всей длительности заклятья ему не нужно перезаряжаться, и амуниция в патроннике того ствола, который был у волшебного стрелка в момент применения заклятья, сохранит первоначальное количество по завершении действия *дайте два!*

Дайте два!

Карта	Черты
Валет:	амбидекстр
Дама:	атака с двух рук
Король:	твёрдая рука
Туз:	смертельный выстрел
Красный джокер:	—

Заряжай!

Дистанция: *характер × 5 (в клетках).*
Длительность: *мгновенно.*

Задолго до того, как Док Холлидей положил начало искусству волшебной стрельбы, в его арсенале крепко укоренился фокус карточных магов *перезарядка*. Усовершенствованная версия этого трюка была одним из первых оружейных заклятий, которые он придумал. С помощью этого заклинания стрелок может следить не только за своим боезапасом, но и за боезапасом спутников.

Заряжай! позволяет перенести некоторое количество патронов из рук, карманов или с ружейного пояса волшебного стрелка в патронник его пушки. Поскольку в большинстве случаев это заклятье позволяет стрелку перезарядить больше патронов, чем вмещают его любимые шестизарядник или двустволка, он может свободно распределить перезаряжаемые патроны среди своего оружия, а также оружия своих товарищей, находящихся в пределах дистанции заклятья.

Для перезарядки каждого оружия используется амуниция, находящаяся на теле того, кто держит его в руках. Если свежие патроны появляются на месте уже использованных, то пустые гильзы падают у ног обладателя перезаряжаемого оружия.

Извини, что разбиваю твои надежды перезарядить заклятьем артиллерийскую установку, но *Заряжай!* действует только на ручное огнестрельное оружие (дробовик Гатлинга в данном случае считается очень даже ручным!).

В яблочко! Волшебный стрелок полностью восполняет боезапас всего принадлежащего ему и союзникам оружия в радиусе действия. Кроме того, в течение последующих трёх раундов любые совершаемые из этого оружия выстрелы расходуют амуницию не из патронников, а из карманов и оружейных поясов их обладателей. Патроны мгновенно перемещаются из запасов на место использованных.

Заряжай!

Карта	Количество патронов
Валет:	6
Дама:	12
Король:	18
Туз:	30
Красный джокер:	—

Канонада

Дистанция: *на себя.*
Длительность: *1 выстрел, затем проверка характера (–2)/выстрел.*

Любой может сделать свой выстрел очень громким, засыпав побольше пороха в патрон. Однако обычно это приводит к неприятным последствиям: барабанные перепонки стрелка и барабан револьвера могут просто взорваться. Да и совершенно ни к чему устраивать такой страшный грохот прямо у себя в руках. Кто-то из волшебных стрелков, заду-

rom_mik@mail.ru #9316

мавшись, а можно ли извлечь из этого шума какой-то толк, создал это заклятье.

Канонада позволяет значительно усилить звук выстрела, причём не там, откуда пуля вылетает, а там, куда она попадает!

Как только пуля сталкивается с любым препятствием, она издаёт тот же самый грохот, который был во время выстрела, только сто крат громче. Все, кто оказался в радиусе среднего шаблона с центром там, куда попала пуля, должны пройти проверку ***выносливости*** со штрафом, зависящим от вытянутой при сотворении заклятья карты, при провале оказаться в шоке.

В яблочко! Область действия увеличивается до большого шаблона. Все, не прошедшие проверку ***выносливости***, кроме шока получают вдобавок ***уровень усталости***.

Канонада

Карта	Штраф
Валет:	−2
Дама:	−3
Король:	−4
Туз:	−6
Красный джокер:	−8

Костолом

Дистанция: *на себя.*

Длительность: *3 раунда, затем проверка характера (−2)/раунд.*

Иногда противники застают тебя буквально со спущенными штанами: у тебя нет ни патронов, ни времени найти их, ни возможности разорвать дистанцию. Когда судьба наносит столь тяжёлый удар в поддых, у тебя нет выбора, кроме как нанести такой же в ответ. И тогда настаёт время показать всем, что отсутствие амуниции не означает отсутствие оружия.

Это заклятье ненадолго превращает приклад ружья или рукоять револьвера в руках волшебного стрелка в разрушительное оружие ближнего боя, способное дробить кости и проламывать черепа. Зачарованное *костоломом* оружие получает несколько особых свойств.

Во-первых, оно не считается импровизированным: при использовании его в рукопашном бою стрелок не получает −1 к ***защите*** и к проверкам ***драки***. Во-вторых, оно наносит дополнительный урон в зависимости от вытянутой при сотворении заклятья карты. Наконец, оно считается ***именным оружием+***, но только при использовании в ближнем бою: стрелок получает +2 к проверкам ***драки***.

В яблочко! Волшебный стрелок получает черты ***боевая ярость+*** и ***круговой удар+*** на всё время действия *костолома*. Если противники посчитают, что застали его врасплох, это, скорее всего, будет их последней ошибкой.

Костолом

Карта	Урон
Валет:	сила+d4
Дама:	сила+d6
Король:	сила+d8
Туз:	сила+d10
Красный джокер:	сила+d12

Крепкий хват

Дистанция: *на себя.*

Длительность: *согласно вытянутой карте, затем проверка характера (−2)/раунд.*

Иногда тебе нужно освободить руки, партнёр, чтобы заняться чем-то чуть более полезным или интересным, чем держать на мушке противника. Для этого ты можешь воспользоваться *крепким хватом*.

Волшебный стрелок аккуратно выпускает оружие из рук и его тотчас подхватывает призрачная рука, которой стрелок может управлять как собственной (в случае захвата используется ***характер*** стрелка вместо ***силы*** и/или ***ловкости***) и использовать свой навык

rom_mik@mail.ru #9316

стрельбы. Более того, руку никогда не трясёт, и она не получает штрафа за нестабильную поверхность. Все остальные штрафы применимы, как обычно.

К сожалению, ты не можешь отвести от себя оружие при помощи крепкого хвата больше чем на 1 клетку, но зато можешь стрелять им в любую сторону, даже отстреливаться назад, от погони, скача на лошади в закат. Правда, если ты не видишь, куда стреляешь, то не забудь применить штраф за стрельбу вслепую (—4). Ты же не отрастил себе волшебную тысячу глаз.

Не забудь подхватить свой ствол в момент окончания заклятья (в начале своего раунда) свободным действием, совершив проверку ***ловкости***, иначе он просто упадёт на землю. Если ты получил критический провал при проверке ***ловкости***, то револьвер упадёт и выстрелит в случайную жертву. Впрочем, надеюсь, ты не настолько криворукий, чтобы не пользоваться этим бесценным заклятьем. И, естественно, можно в любой момент прервать действие *крепкого хвата* досрочно, просто взяв револьвер другой рукой.

Только помни, призрачная рука всего одна, и она не может сама перезаряжать твоё оружие. Но если тебе хватает времени, ты можешь это сделать сам лично или при помощи другого заклятья, в конце концов, это просто твоя третья рука. Если призрачная рука при этом потеряет контакт с револьвером, заклятье окончится и рука исчезнет.

Чтобы убедить зевак, что это новые технологии, а не чёрная магия, тебе потребуется успешная проверка ***убеждения*** или ***запугивания*** со штрафом —8;

В яблочко! Чёрт побери, зачем тебе отпускать свой револьвер? У твоего ствола появляется призрачный двойник, управляемый рукой, а свой личный ты можешь использовать или же убрать в кобуру.

Крепкий хват

Карта	Длительность в раундах
Валет:	1
Дама:	3
Король:	6
Туз:	10 (минута)
Красный джокер:	50 (5 минут)

Нож сквозь масло

Дистанция: *на себя.*

Длительность: *1 выстрел, затем проверка характера (—2)/выстрел.*

Когда именитый охотник за головами и волшебный стрелок Александр Грейвс любопытства ради пролистал каталог «Смита и Робардса», ему в глаза бросилась их новейшая разработка — бронебойные пули. Спустя несколько дней, он довёл до ума оружейное заклятье, которое позволило пулям проходить сквозь листы стали, как нож сквозь масло.

rom_mik@mail.ru #9316

Под действием этого трюка пули, выпущенные волшебным стрелком, игнорируют пункты брони, точное количество которых зависит от вытянутой при сотворении заклятья карты. *Нож сквозь масло* действует на любое огнестрельное оружие, и с его помощью можно сделать бронебойной даже картечь.

В яблочко! Пули волшебного стрелка, обретают сокрушительную мощь пушечных ядер, пробивающих любую броню. Помимо этого они считаются тяжёлым оружием и наносят дополнительно d6 урона.

Нож сквозь масло

Карта	Игнорируемая броня
Валет:	2
Дама:	3
Король:	4
Туз:	5
Красный джокер:	вся

Перекрёстный огонь

Дистанция: *на себя.*

Длительность: *1 раунд, затем проверка характера (−4)/раунд.*

Это одно из самых впечатляющих оружейных заклятий в арсенале нашего брата. Перекрёстный огонь позволяет волшебному стрелку, достигнув высшего уровня концентрации, с молниеносной скоростью выцеливать и в воздухе сбивать чужие пули своими.

Если волшебный стрелок не собирается поддерживать заклятье, то оно будет действовать, начиная с конца хода, в котором стрелок его сотворил, и заканчивая началом его следующего хода. Всякий раз, когда на протяжении периода действия заклятья кто-то из противников попытается выстрелить, стрелок может навязать ему встречную проверку ***стрельбы*** (штраф, с которым волшебный стрелок проходит проверку, зависит от вытянутой при сотворении заклятья карты). В случае успеха стрелок сбивает вражескую пулю своей, и та не попадает в цель, успеха с подъёмом — отбивает пулю обратно в атакующего: тот получает урон, который должен был нанести изначальной цели.

Волшебный стрелок получает +2 к проверкам, если не двигался в свой ход и обладает чертой ***меткий стрелок***.

Заклятье нельзя использовать с дробовиками, автоматическим оружием и оружием, стреляющим по площади. Только пули, партнёр. *Перекрёстный огонь* не позволяет отражать выстрелы из дробовика и очереди из автоматического оружия.

В яблочко! Каждым выстрелом стрелок не только отправляет чужую пулю в противника, но и использует силу рикошета, чтобы попасть в кого-то своей: в случае успеха при встречной проверке он может назначить новые цели для своей и чужой пуль, после чего причинить соответствующий оружию урон каждой из них, а при успехе с подъёмом — нанести дополнительный урон, как если бы против каждой цели была совершена обычная проверка ***стрельбы*** с подъёмом.

Перекрёстный огонь

Карта	Штраф
Валет:	−6
Дама:	−4
Король:	−2
Туз:	−0
Красный джокер:	−0

Побочный ущерб

Дистанция: *характер* **×5** *(в клетках).*

Длительность: *1 раунд, затем проверка характера (−4)/раунд.*

Один из неписаных законов мироздания гласит, что первыми в перестрелке всегда ложат-

rom_mik@mail.ru #9316

ся непричастные и случайные прохожие. Это заклятье позволяет волшебному стрелку немножко поиграться с этим законом, применив его к одному конкретному человеку.

Побочный ущерб заставляет все пули в перестрелке, пролетевшие мимо тех, кому они предназначались, с некоторым шансом попадать в назначенную волшебным стрелком цель. Всякий раз, когда кто-то проваливает проверку ***стрельбы***, бросьте d6 и сверьтесь с таблицей. Пуля попадает в выбранного персонажа, даже если теоретически она не могла это сделать. Заклятье не сработает, если стрелял сам выбранный персонаж.

Побочный ущерб действует только на снаряды, запускаемые с помощью проверки ***стрельбы***: пули и стрелы, а также твёрдые снаряды изобретений безумной науки.

В яблочко! Любая пуля, выпущенная в перестрелке, попадает в выбранного персонажа, если только проверка на попадание по оригинальной цели не была пройдена с подъёмом.

Побочный ущерб

Карта	Значение d6
Валет:	1
Дама:	1, 2
Король:	1, 2, 3
Туз:	1, 2, 3, 4
Красный джокер:	—

Поправка на ветер

Дистанция: *на себя.*
Длительность: *1 выстрел, затем проверка характера (–2) / выстрел.*

Часто для того чтобы свалить особенно крепкую зверюгу, нужно как следует прицелиться и попасть в уязвимое место. Поправка на ветер была создана для таких случаев: с её помощью твой стрелок сможет бить пуму в глаз, когда та несётся со всех лап!

Применивший это заклятье может игнорировать некоторое количество пунктов штрафов к проверке ***стрельбы***: за дистанцию, за освещение, за неустойчивую поверхность, за ранения, за прицельные выстрелы и т.д. Заклятье ничего не прибавляет к результату проверки, только уменьшает её сложность. Кроме того, оно не оказывает никакого влияния на штрафы за манёвр веерного огня, ***ранения*** и ***уровни усталости***.

В яблочко! Совершая выстрел под действием заклятья, волшебный стрелок должен пройти обычную проверку ***стрельбы*** против стандартной сложности 4. В случае успеха он автоматически поражает цель в наиболее уязвимое место. Более того, урон рассчитывается, как если бы проверка была пройдена с подъёмом!

Поправка на ветер

Карта	Пункты штрафа
Валет:	2
Дама:	3
Король:	4
Туз:	все
Красный джокер:	все

Пригоршня патронов

Дистанция: *на себя.*
Длительность: *10 минут.*

Ты можешь быть сколь угодно метким стрелком, но вся твоя удаль неминуемо закончится вместе с запасом твоей амуниции. С помощью *пригоршни патронов* тебе не придётся бояться такого расклада, поскольку ты сможешь пополнять свой боезапас, создавая пули прямо из воздуха!

В случае успешного применения этого заклятья на ружейном поясе или в карманах волшебного стрелка появляется несколько патронов любого вида и калибра по его желанию. Точное количество созданной амуниции

rom_mik@mail.ru #9316

зависит от старшей карты, которую ты вытянул. Все патроны испарятся без следа через 10 минут, если, конечно, ты не выстрелишь ими раньше!

В яблочко! Созданные пули не рассеиваются через 10 минут, а остаются навсегда.

Пригоршня патронов

Карта	Количество патронов
Валет:	3
Дама:	6
Король:	9
Туз:	12
Красный джокер:	15

Пуля – дура

Дистанция: *на себя.*

Длительность: *1 раунд, затем проверка характера (–2)/раунд.*

Одним из любимых карточных заклятий Дока Холлидея всегда был трюк *Мимо!*, который не раз спасал ему шкуру. Одной из принятых им мер для защиты следующих путём револьвера было создание аналогичного оружейного заклятья для волшебных стрелков.

Пуля — дура искажает траекторию снарядов, направленных в стрелка, заставляя их промахиваться. Ну или хотя бы не попадать по жизненно важным органам. Это выражается в штрафе ко всем проверкам ***стрельбы***, метания и сверхъестественных навыков, на которые распространяются штрафы дистанционной атаки. Заклятье *пуля — дура* бесполезно в ближнем бою.

В яблочко! Когда дистанционная атака, нацеленная на волшебного стрелка, не попадает в него, он может по желанию направить снаряд в любую цель в его поле зрения, нанеся им обычный урон от атаки.

Пуля – дура

Карта	Штраф
Валет:	–2
Дама:	–3
Король:	–4
Туз:	–6
Красный джокер:	–8

Пуля с твоим именем

Дистанция: *касание.*

Длительность: *1 день, затем проверка характера (–2)/день.*

Это излюбленное заклятье волшебных стрелков-охотников за головами. С его помощью можно зачаровать пулю, которая затем настигнет свою намеченную жертву, насколько бы хорошо та ни спряталась. Для применения за-

rom_mik@mail.ru #9316

клятья *пуля с твоим именем* стрелок должен держать в руках патрон (надпись появится на поверхности самой пули, поэтому на дробь или картечь заклятье не подействует), а также знать лицо, имя или фамилию своей цели. Обычно на плакате «Разыскивается» есть все нужные сведения, если, конечно, нужный тебе десперадо не известен как Аризона-Кид, Чёрный Волк, Джек Блэкджек или под другим ничего не говорящим прозвищем.

Если зачарованной пулей выстрелить в цель, отличную от назначенной стрелком, то магия будет потрачена впустую (хоть пуля и сработает не хуже обычной), но против жертвы, предначертанной судьбой, пуля с её именем будет иметь два особых эффекта. Во-первых, стрелок прибавит к результату проверки на попадание число, указанное в таблице и таким образом сможет обойти штрафы за укрытие, освещение или прицельный выстрел, либо же нанести дополнительный урон. Во-вторых, зачарованный патрон выстрелит всегда, даже если порох внутри отсырел или с самого начала был изготовлен некачественно.

С помощью этого заклятья можно сделать и несколько пуль с именем, но если они не будут потрачены в тот же день, волшебному стрелку придётся совершать отдельную проверку ***характера*** для каждой из них! Особые эффекты пули, если что, сработают независимо от того, кто ей выстрелит, поэтому иной раз стрелок может помочь в перестрелке, не участвуя в ней напрямую.

В яблочко! Пуля получает ещё два особых свойства. Для начала, чары держатся перманентно: никаких проверок ***характера*** совершать не придётся, пуля будет терпеливо ждать своего часа. Кроме того, обладатель пули с именем всегда будет знать направление (сторону света), в котором находится цель: зачарованный патрон будет работать как особый компас.

Пуля с твоим именем

Карта	Модификатор
Валет:	+2
Дама:	+3
Король:	+4
Туз:	+6
Красный джокер:	+8

Серебряные пули

Дистанция: *на себя.*
Длительность: *10 минут.*

Калибр пушки не имеет значения, если на тебя напал бестелесный призрак или громадный оборотень, который на завтрак ест обычный свинец. К счастью, у многих порождений ночи серьёзная аллергия на серебро. Док Холлидей принял это во внимание, создавая одно из первых оружейных заклятий. Как можно догадаться из названия, оно превращает свинец пуль в патроннике оружия волшебного стрелка в подобный серебру металл, способный поразить чудовищ, неуязвимых к обычному оружию.

Количество подверженных заклятью патронов зависит от карты, которую вытянул волшебный стрелок при сотворении заклятья. Серебряные пули считаются магическим оружием и наносят урон любым существам, которые подвержены его действию. Они, однако, не обойдут устойчивость особенно могущественных тварей, навредить которым может только особенный предмет или источник урона: хорошим правилом будет считать, что если на цель подействует сила *стрела*, то серебряные пули подействуют не хуже.

Все пули потеряют свои мистические свойства через 10 минут после применения заклятья, поэтому не медли, охотник!

rom_mik@mail.ru #9316

В яблочко! При попадании серебряные пули наносят урон сверхъестественным существам, как если бы проверка ***стрельбы*** была пройдена с подъёмом.

Серебряные пули

Карта	Количество пуль
Валет:	1
Дама:	2
Король:	3
Туз:	все пули в патроннике
Красный джокер:	все пули в патроннике

Слону дробина

Дистанция: *характер* **×5** *(в клетках).*
Длительность: *1 раунд, затем проверка характера (–4)/раунд.*

Это заклятье — одна из самых действенных оборонительных тактик в арсенале волшебных стрелков. С его помощью волшебный стрелок уменьшает калибр, размер и скорость пуль, которыми стреляет пушка противника: винтовка Шарпса превратится в револьвер тридцать восьмого калибра, а дерринджер — в безвредную хлопушку.

При сотворении заклятья *слону дробина* стрелок выбирает одно огнестрельное оружие в пределах дистанции. Успешное применение уменьшает весь наносимый этим оружием урон, облагая его штрафом, размер которого определяется вытянутой картой. Таким образом можно полностью свести урон на нет: в этом случае пули вообще не долетают до целей или просто уменьшаются до такой степени, что исчезают.

В яблочко! Стрелок может назначить целями заклятья количество стволов, равное его ***оружейной магии***, делённой на 2. Это оружие не наносит абсолютно никакого урона.

Слону дробина

Карта	Штраф
Валет:	–2
Дама:	–3
Король:	–4
Туз:	–6
Красный джокер:	—

Убойная сила

Дистанция: *на себя.*
Длительность: *1 выстрел, затем проверка характера (–2) за каждый последующий.*

Некоторые твари настолько твердолобы, живучи или попросту огромны, что их не возьмёт даже самая громадная винтовка на самых толстокожих бизонов. А так как таскать с собой гаубицу не всегда удобно, волшебных стрелков выручает это практичное и, что самое главное,

rom_mik@mail.ru #9316

действенное заклятье. *Убойная сила* увеличивает калибр и скорость пули, когда та покинула ствол и летит в цель.

Под действием заклятья пули стрелка наносят больший урон в зависимости от вытянутой им при сотворении заклятья карты. *Убойная сила* никак не сказывается на самих патронах, их калибре или отдаче: она изменяет пулю уже после того, как прозвучал выстрел.

В яблочко! Разрушительная сила пуль становится настолько огромной, что буквально разрывает противников на части. При каждом попадании стрелка, независимо от урона, статисты моментально выбывают из боя, а дикие карты получают одно увечье и тут же совершают проверку ***выносливости*** (−4). Успех означает, что увечье пройдёт через 24 часа. При провале оно останется с ними навсегда!

Убойная сила

Карта	Модификатор урона
Валет:	+2
Дама:	+3
Король:	+4
Туз:	+6
Красный джокер:	+8, атаки считаются тяжёлым оружием

Шальная пуля

Дистанция: *на себя.*

Длительность: *1 выстрел, затем проверка характера (−4) / выстрел.*

Никогда не бормотал под нос «так много ублюдков и так мало патронов»? Тебе повезло, партнёр: начитавшись германских сказаний, один волшебный стрелок решил создать заклятье, которое решает эту проблему. С ним ты сможешь свалить целую банду, спустив курок не больше раза!

Шальная пуля позволяет волшебному стрелку поразить нескольких противников сразу, меняя траекторию пули каждый раз, когда та попадает в нового врага. Определив количество целей согласно вытянутой карте, стрелок совершает проверку ***стрельбы*** против одной цели, затем в случае попадания — по другой, рассчитывая все штрафы и дистанцию, как если бы он стрелял из клетки противника, в которого только что попала шальная пуля. Стрелок должен хотя бы частично видеть противников, которых собирается поразить.

В яблочко! Выписывая кульбиты в воздухе, зачарованная пуля находит врагов за любым укрытием и поражает их в наиболее уязвимые места. При проверках ***стрельбы*** на попадание по целям после первой стрелок игнорирует все штрафы, а также добавляет к урону дополнительный d6, как если бы каждая проверка была пройдена с подъёмом!

Шальная пуля

Карта	Количество целей после первой
Валет:	1
Дама:	2
Король:	3
Туз:	4
Красный джокер:	5

Новые оружейные заклятья

Выучить какое-то из описанных выше заклятий относительно просто, ибо большинство маниту уже знают, что от них могут хотеть. Создать новое заметно сложнее: тебе нужно не только победить демона, но и заставить его растрепать сородичам о его поражении и последствиях, а также о том, что от него потребовали. Думаю, ты сам понимаешь, что работёнка предстоит непростая. Но для начала тебе надо будет придумать, чего ты хочешь и какое заклятье намереваешься получить.

rom_mik@mail.ru #9316

Предельная мощь

В первую очередь, разумеется, надо придумать эффект, которого ты хочешь добиваться каждый раз, когда применяешь заклятье. В этом вопросе выбор волшебных стрелков весьма ограничен. Подавляющее большинство оружейных заклятий каким-то образом влияет на физические характеристики пуль: увеличивают их скорость, пробивную силу, дульную энергию, искажают траекторию полёта. Другие влияют на самого стрелка, улучшая его навыки, притупляя боль и обостряя чувства или реакцию. Некоторые способны каким-то образом манипулировать патронами, на время создавая их из ничего, изменяя их калибр и даже перемещая в пространстве. В крайнем случае, магия волшебных стрелков способна изменить сам материал пули, но только в том случае, если этот материал имеет богатую историю и связанные с ним поверья. Пока что этот трюк удалось провернуть только с серебром.

Для градации эффектов со старшинством вытянутых карт посмотри на таблицы в описании таких заклятий, как *убойная сила* и *поправка на ветер*. Они дадут тебе хорошее представление о росте мощности заклятья относительно карт.

Удели особое внимание, задавая своему заклятью пункт *В яблочко!* Это должно быть что-то грандиозное и разрушительное, потому что ты будешь видеть это зрелище не очень часто, но красный джокер не должен позволять тебе силой мысли взрывать головы всем врагам в поле зрения или превращать твой револьвер в дробовик Гатлинга, стреляющий пылающей картечью.

Дистанция

Большинство заклятий волшебных стрелков каким-то образом воздействует на них самих или их оружие, а потому имеет дистанцию касание или на себя. Изредка оружейным заклятьем можно помочь союзникам, ещё реже — насолить врагам. В этом случае дистанция обычно считается по формуле ***характер*** × 5 клеток. Стрелок, применяющий дистанционное заклятье, должен видеть оружие, являющееся целью. Заклятья, дистанционно влияющие на амуницию, должны иметь в поле зрения оружие, в которое эта амуниция заряжена, либо, если эффект благотворный, обладателей этого оружия. Для благотворных эффектов, направленных на свои стволы, видеть их не нужно — хватит и касания.

Длительность

Здесь стоит быть осторожнее, ведь заклятья волшебных стрелков имеют все шансы стать до невозможности сильными, если не задать им разумную длительность. Хорошим тоном будет совершать проверки ***характера*** за каждый выстрел для заклятий, увеличивающих результат проверок, связанных со ***стрельбой***, и раз в раунд для заклятий, изменяющих свойства оружия, но не усиливающих его напрямую.

Момент истины

Итак, партнёр, задав своему заклятью описание и необходимые параметры, ты можешь переходить к главному. Для этого уединись (но никогда не повредит заблаговременно предупредить нескольких друзей и гробовщика), соберись с духом и приготовься совершать много различных проверок. Все подробности есть у Маршала, но можешь мне поверить, — это уж точно не будет безопасным и спокойным делом.

rom_mik@mail.ru #9316

Глава восьмая: Сохраняем инкогнито

Теперь, когда ты многое знаешь о том, как стать картёжником или волшебным стрелком и научиться творить заклятья, поговорим о более приземлённых вещах, касающихся их жизни.

Как мы уже говорили, есть куча людей, которых, кажется, сама жизнь заставляет преследовать бедных, оклеветанных магов колоды или револьвера (ну ладно, некоторые из них действительно этого заслуживают). В результате у карточных магов даже появилась поговорка, ты наверняка её слышал, хотя, может быть, чуть-чуть переиначенную: «Есть старые картёжники и есть смелые картёжники, а старых и смелых не бывает».

Другими словами, большинство из тех, что выставляют свои заклятья напоказ, в конечном итоге, болтаются на верёвке.

Картёжники и обычные люди

Одна из самых серьёзных угроз существованию картёжников исходит не от какой-то там секретной государственной службы. Чаще всего, это никчёмный с виду парень за прилавком местной скобяной лавки. Он и его 40 вооружённых до зубов дружков.

Обычные горожане, в отличии от рейнджеров или сотрудников Агентства, не видят дальше своего собственного носа. А во всём странном они винят колдунов и ведьм, которые спят и видят, как бы превратить их и их близких в жаб. Даже не думай пытаться объяснить им, что картёжники не могут делать подобных вещей. Знаешь, я тебе скажу, что весьма скверно получается что-то объяснять с петлёй на шее.

Люди, которые постоянно окружены всякими кошмарами, естественно становятся немного пугливыми, когда дело касается чего-то сверхъестественного. Общее мнение о всякой чертовщине это не — «сначала стреляй, потом задавай вопросы», а «стреляй! Если это ещё шевелится — стреляй ещё раз, если оно двигается и после этого, то беги так, как будто за тобой гонятся все демоны Ада. Ты не хочешь знать ответы».

К сожалению для картёжников, у обычного человека, случайно ставшего свидетелем того, как ты творишь заклятье, не может остаться сомнений в том, что ты продал душу Дьяволу.

Хуже всего, что среди этих самых горожан есть те, кто обладают большой властью в своём обществе. Они, как правило, вносят свою лепту в заработок местного маршала, так что если они говорят, что кто-то служит Дьяволу, то этому несчастному лучше покончить с собой.

Если ты думаешь, что на этом неприятности картёжников заканчиваются, то крупно ошибаешься. Ещё есть разнообразные священники, которые не слишком-то любят нашего брата. Эти борцы за веру, кажется, видят в них тех-кто-якшается-с-дьяволом, ну или как-то так. Большинство этих блаженных считают действия и мотивы картёжников

rom_mik@mail.ru #9316

подозрительными, чтобы не сказать больше. Ещё бы, ведь то, что индейцы называют маниту, белые люди кличут демонами.

Кстати, не думай, что краснокожие относятся к нам как-то лучше. Шаманы знают, что картёжники — «говорящие с Дьяволом», ну или, по-крайней мере, с его коллегой из Нового Света. Эдмонд Хойл познал это на своей шкуре.

Волшебные стрелки и обычные люди

Несмотря на то, что следующие путём револьвера появились на Диковинном Западе относительно недавно, самые невезучие и невнимательные из нас уже успели найти достаточно проблем на свою шею, попавшись на сотворении оружейных заклятий перед толпой и не сумев придумать убедительное объяснение на ходу. Суеверные обыватели несут для наших жизней не меньшую угрозу, нежели для жизней картёжников, и редко задумываются о различиях между теми, кого линчуют. Немного облегчает жизнь тот факт, что заклятья нам прятать несколько проще, чем карточным магам, и что про колдунов с револьверами и винтовками пока (и, я надеюсь, этот день никогда не наступит) не прознали и не начали целенаправленно искать.

Общие советы по выживанию волшебные стрелки смогут найти в разделе «Стороны медали» главы «Путь револьвера».

Техасские рейнджеры

Философия рейнджеров по отношению к сверхъестественному известна всем: «Пристрели это или завербуй».

Видишь ли, рейнджеры понимают, что чем больше гражданских будет знать о том, что происходит в мире, тем больше люди будут напуганы. Чем больше напуганных людей, тем хуже. Всегда неприятно иметь дело со всякой мерзостью, но если ты добавишь к этому разъярённую толпу горожан, то получишь по-настоящему серьёзную проблему.

Большинство обычных людей полагает картёжников слугами самого отца лжи. Этим вечно нервным обывателям так мало нужно для того, чтобы устроить отличную старомодную панику или даже самосуд.

Добавь к этому тот факт, что многие картёжники представляют значительную угрозу не только для себя, но и для окружающих, и тебе станет ясно, почему рейнджеры недолюбливают тех из нас, кто ещё не стоит у них на учёте или на службе. Скажем так, карточные маги выглядят в глазах рейнджеров чуть ли не главной проблемой, а методы и отношение этих законников к проблемам давно стали притчей во языцех.

Ладно, на самом деле, в наши дни рейнджер наверняка не станет стрелять в кого-то только из-за колоды игральных карт в руке. Даже узнав о том, что перед ним стоит настоящий карточный маг, он пожалуй, не станет пороть горячку. Скорее всего, рейнджер попробует сначала поговорить с картёжником по душам. Ну, по-крайней мере, ты можешь надеяться на это.

Если картёжник будет выставлять свои умения напоказ или же просто окажется тупым (что, вообще говоря, одно и то же), то лучшее, на что он может рассчитывать, это убежать подальше и побыстрее. Будь уверен, что рейнджер уже приготовил ему мягкую кроватку на окраине города, любезно предоставленную местным гробовщиком.

С другой стороны, если картёжник окажется достаточно умным и скрытным, то скорее всего ему предложат очень простой выбор: помогать рейнджерам или умереть уставшим в бегах.

Картёжники на службе у рейнджеров

Если картёжник оказался недостаточно скрытным и попал во внимание техасских рейнджеров, но, с другой стороны, — доста-

rom_mik@mail.ru #9316

точно удачливым и смышлёным, чтобы быть нанятым, а не расстрелянным, то он один из этих парней. Колдуны, которых наняли в помощники, вероятно использовали свои умения во имя справедливости. В противном случае, вместо предложения о сотрудничестве обычно предлагается пуля в голову.

Картёжники, нацепившие на себя звезду техасского рейнджера (пусть даже и временного помощника), должны быть в состоянии защитить себя и закон револьвером и картами. Кроме того, они обязаны точно знать, в каких ситуациях не стоит применять магию.

Рейнджер никогда не рискнёт использовать заклятья на виду у обычных людей. Даже когда речь идёт о жизни и смерти, он, вероятно, не раскроет своей тайны. Такая строгая секретность необходима для того, чтобы у граждан не появлялось и тени сомнения, что рейнджеры — главный фронт борьбы со сверхъестественным. Поэтому у хорошего рейнджера всегда есть в запасе хороший дробовик. Как раз на такие случаи.

Для того, чтобы держать карточную магию в секрете, рейнджеры редко применяют заклятья с красочными эффектами, такие как у *шик и блеск*, например. Чаще всего, слуги закона с мистическими способностями используют незаметную для внешнего наблюдателя магию, усиливающую их и без того грозные боевые навыки. Заклятья *мимо!* или *кручу-верчу* — любимая боевая магия большинства рейнджеров.

Кроме этого, они часто путешествуют в одиночку, поэтому в их арсенале обычно есть такие заклятья как *сторожевые колокольчики* и *заморить червячка*. Хоть законники и редко прибегают к заклятьям иллюзий, *небылицы* — один из любимых трюков среди творческих и озорных рейнджеров.

В общем любой уважающий себя законник имеет в своей колоде трюки на многие случаи жизни. В конце концов, в верном кольте иногда кончаются патроны.

Техасские рейнджеры и волшебные стрелки

Не считая учеников самого Дока Холлидея, большинство волшебных стрелков в наши дни происходит из Техасских рейнджеров, и они куда в большем почёте, нежели карточные маги. В первую очередь, это значит, что волшебного стрелка, учившегося лично у Холлидея и вступившего в контакт с Рейнджерами, не станут принуждать к сотрудничеству, отдавая дань уважения самому Доку и его решению доверить Рейнджерам тайны своего мастерства. Это, разумеется, не означает, что независимый стрелок не может прийти в любой из рейнджерских штабов и добровольно вступить в их ряды. Равно как и не означает, что волшебного стрелка, слишком далеко ушедшего от идеалов справедливости, не прикончат без пощады и жалости.

Агентство

Сотрудники Агентства, работающие на Севере, не любят картёжников примерно за то же, за что и рейнджеры. Однако, как и во многих других вещах, у них другой подход к отношениям с карточными магами, чем у коллег с Юга.

Инструкции Агентства предписывают сотрудникам в случае обнаружения картёжника проследить за ним, собрать информацию и доложить начальству. Агентство составляет обширную базу всех сверхъестественных вещей, с которыми сталкиваются оперативники, в том числе и базу картёжников. Записи в этой базе используются для того, чтобы следить за потенциальными «ресурсами» и потенциальными «угрозами». Других категорий Агентство не признаёт. «Ресурсами» считаются относительно стабильные и надёжные картёжники, «угрозами» — всё остальные. Само собой, большинство карточных магов попадает во вторую категорию.

Если тебя сочли ресурсом, то будь готов к тому, что с тобой могут связаться представители Агентства и предложить временную рабо-

rom_mik@mail.ru #9316

тёнку. Однако если тебя сочли угрозой, скорее всего, ты можешь рассчитывать на постоянную и пристальную слежку. В худшем случае, на тебя выпишут ордер — «санкцию». В большинстве случаев, этот ордер будет для тебя билетом в один конец на ближайшее кладбище.

Как и рейнджеры, в Агентство редко принимают посторонних на постоянную работу. Иногда, конечно же, случается и так, но это исключение из правил. Агент, скорее всего, наймёт команду для выполнения разового задания, чем попытается пополнить ряды своей организации.

В таких миссиях сотрудники Агентства обычно раскрывают наёмникам ровно столько информации, сколько необходимо для успеха операции, и ни словом больше. А в особых случаях — и того меньше.

Картёжники в Агентстве

Таких не существует. По крайней мере, официально.

Агентство не набирает на работу картёжников, потому что руководители этого учреждения считают их всех поголовно ненадёжными.

Тем не менее, ходят слухи, что в этой организации существует специальная элитная группа обученных агентов-картёжников, называющаяся «чистильщиками», которая используется для решения самых безвыходных ситуаций.

Агентство и волшебные стрелки

Поскольку выявить адептов пути револьвера очень непросто, а разговорить — ещё труднее, Агентство пока не начало выносить волшебных стрелков в отдельный тип обладателей магических способностей и не ведёт за нами особой слежки. Единственным исключением, с которым сотрудники Агентства не раз сталкивались, был небезызвестный Док Холлидей, которого они считают могущественным картёжником, решающим проблемы с помощью заклятий и стволов.

Другие картёжники

Можно подумать, что, раз уж картёжников преследуют почти везде на востоке и западе, по обе стороны от Миссисипи, то они должны держаться вместе, как кровные братья. Однако, в реальном мире всё это работает совсем не так.

С таким количеством недоброжелателей скрытность стала второй натурой большинства картёжников. Из-за того, что, выставляя свои способности напоказ, можно заработать быструю поездку на кладбище, карточные маги прячут свой талант от глаз других людей. Хотя это и обеспечивает безопасность в приличном обществе, это означает, что распознать собрата-картёжника становится крайне затруднительно.

Тем не менее, карточному магу проще отличить своего коллегу, чем обычному человеку, не знакомому с искусством игры. Картёжник может использовать ***знание (оккультизм)*** вместо ***внимания***, когда кто-то творит карточное заклятье в его присутствии. При условии, конечно, что у заклятья есть хоть какой-то видимый эффект.

Некоторые заклятья, такие как *сверхъестественное чутьё*, *пронзающий взгляд* и подобные им, распознать всё равно не получится. Чуть лучше обстоят дела с иллюзиями и схожими с ними по природе заклятьями. Картёжник может разобраться, где правда, а где ложь, как и любой другой человек, но используя проверк***и знания (оккультизм)*** вместо ***внимания***.

Только тот факт, что ты распознал в ком-то карточного мага, не сделает его твоим лучшим другом. Отношение людей к колдовству делает картёжников очень бдительными, особенно с теми, кто знает их страшную тайну. Чтобы завоевать доверие своего коллеги, у тебя может уйти немало времени.

Прежде чем ты рванёшь на поиски других картёжников, чтобы поделиться опытом, вот тебе ещё одно предупреждение.

rom_mik@mail.ru #9316

Некоторые последователи учений Хойла исповедуют довольно-таки однозначный подход к жизни в Западном стиле. У таких картёжников всегда есть острая необходимость доказывать своё превосходство во всём, что они делают. Только вместо револьвера с шестью патронами они вооружены не менее опасной колодой с 54 картами.

Такие парни — пожалуй самые опасные враги, с которыми может повстречаться твой картёжник. Обычно они знают изрядное количество боевых заклятий и, что главное, превосходно умеют ими пользоваться. Вдобавок, в их арсенале есть трюки, которые могут защитить от мистических талантов оппонента.

Меньшее, что можно ожидать от таких ребят, — это то, что они, не задумываясь, раскроют твой секрет перед всем честным народом. В худшем же варианте — попытаются отправить тебя на корм червям.

Королевский Двор

Теперь, когда ты знаешь причины, по которым картёжники вынуждены скрываться даже от таких же как они, осталась ещё одна вещь, которую тебе стоит иметь в виду.

Среди картёжников ходят слухи о тайном обществе карточных магов. Эта загадочная группа известна как Королевский Двор. Согласно слухам, цель этой организации состоит в поддержке и взаимопомощи членов, что по достоинству оценили бы многие картёжники.

Рассказывают, что члены Двора определяют друг друга с помощью загадочных паролей и знаков. Но как связаться с этим Двором, не знает, кажется, никто. Единственная информация, которая совпадает во всех рассказах, состоит в том, что большинство представителей Двора разбросано по городам вдоль Миссисипи. По некоторым самым смелым слухам, у Королевского Двора есть целое казино на корабле, которое, кажется, базируется где-то в Новом Орлеане.

Как остаться в живых

Из-за всех недоброжелателей картёжникам иногда приходится сутками напролёт заниматься только тем, чтобы удерживать себя снаружи соснового ящика. Те, кому удалось приспособиться к такому распорядку, обычно вырабатывают у себя здоровую паранойю, сохраняющую шкуру целой.

Запомни первое правило: лучший способ оставаться в живых, я имею в виду действительно в живых, а не среди тех, кого выплюнул наружу погост, — не творить заклятий!

Эй, погоди меня спрашивать, а на кой чёрт вообще тогда быть картёжником, подвергая себя риску каждый день? Это хороший вопрос, и я всё-равно бы ответил. На самом деле, это правило не означает «никогда не колдуй». «Не твори заклятий, когда это не нужно,» — вот как это звучит, и это, чёрт подери, огромная разница. Ясно?

Другими словами, опытный картёжник никогда не станет использовать *огни святого Эльма*, если в его руках есть масляный фонарь. Если что-то можно сделать без помощи заклятья, сделай это без помощи заклятья. Такой подход, кроме того, что значительно снижает риск быть разоблачённым, ещё и оберегает тебя от фронтальной лоботомии разгневанным маниту.

Второе правило картёжника, который хочет умереть своей смертью от старости, — это быть хитрым. В большинстве неприятностей, в которые попадают карточные маги, виноваты они сами. Не стоит запрыгивать на центр стола во время драки в салуне, с воем раскидывая вокруг себя карты и дерущихся, даже если драка намечается на редкость паршивая. Выбирай менее очевидные заклятья и менее очевидные цели.

Показать что-то вопиюще сверхъестественное — лучший способ закончить танцы с табуретками танцами в петле.

rom_mik@mail.ru #9316

Третье правило выживания — сохраняй трезвый расчёт. Если на карту поставлена твоя жизнь, то не стоит выбирать те заклятья, которые у тебя получаются в половине случаев. Лучше воспользуйся другим, пусть даже и слабым заклятьем, в успехе которого ты практически уверен. Иными словами, если ты валяешься с двумя дырками в брюхе, и для того, чтобы бросить *призрачными пальцами* на неприятеля рояль нужен фулл-хаус, подумай ещё раз, каковы твои шансы собрать его.

Чем проще заклятье, тем больше вероятность его успеха. Любой опытный игрок скажет, что удача может помочь выиграть одну раздачу в покере, но только холодный расчёт позволит тебе уйти из-за стола с набитыми карманами.

Всё сказанное приводит нас к последнему и наиболее важному правилу. Никакой удачи не существует! Ладно, может быть, она и есть, но как только ты в неё начинаешь верить, она тебя покидает. Надейся на лучшее, готовься к худшему и довольствуйся тем, что имеешь. Да, и заряженный обрез никогда не бывает лишним.

Будь скрытным

Даже если ты будешь следовать всем правилам так тщательно, как можешь, ты всё равно не застрахован от случайных свидетелей твоих заклятий. Просто потому, что всё тайное рано или поздно обязательно становится явным. Кроме умения понимать, когда колдовать не стоит, тебе пригодится умение делать это незаметно. Картёжники обычно стараются не выпускать из рук колоду игральных карт и учатся манипулировать ею, чтобы обмануть случайных зрителей. Всякий, кто станет случайным очевидцем заклятья, успешно пройдя встречную проверку ***внимания*** против твоего навыка в ***азартных играх***, заметит и поймёт, что что-то тут нечисто.

Ловкости обращения с колодой обычно хватает для среднестатистического наблюдателя. С этим связан тот факт, что большинство картёжников изображают из себя обычных профессиональных игроков — не самую почётную профессию среди честных людей, честно говоря. Тем не менее, любой, кто знает, что ищет, как правило, способен подловить картёжника в тот момент, когда он творит заклятья, как бы ловок он ни был. Это как игра в поддавки, каждый раз, когда происходит что-то странное, ты смотришь на карты.

Сказать по правде, есть и другие подходы к решению этой проблемы. Некоторые карточные маги используют шляпу или что-то похожее в одной руке, чтобы спрятать карты в другой. Благородная леди может скрывать за своим веером намного больше, чем просто румяна. В общем, существует множество вариантов, стоит только проявить смекалку. Главное помнить о том, что прятать свои карты во время раздачи, сидя за покерным столом, — как правило, отвратительная идея, оканчивающаяся летально.

Магические дуэли

Заряженные колоды

Иногда так бывает, что между двумя картёжниками возникают противоречия, разрешить которые может только гробовщик. В таких случаях поединок проводится по правилам, схожим с обычной дуэлью. Будь внимателен, партнёр, различия всё-таки есть.

Дуэль картёжников, в отличии от обычной перестрелки в полдень, редко может порадовать взор городских зевак. В паре, которая выйдет решать свои проблемы на Главную улицу, обычно не бывает победителя. Один погибнет от рук своего противника, второго же линчует толпа. Хотя такие слабоумные порой и встречаются. Если тебе вдруг не посчастливилось быть втянутым в такую авантюру, лучше бы у тебя был верный и быстрый конь где-то неподалёку.

rom_mik@mail.ru #9316

Искусство дуэли

Обмен взглядами

Раздай каждому дуэлянту по две карты рубашкой вверх (с учётом черт персонажей).

Каждый из них делает проверку ***запугивания*** или ***провокации***. Не забудь, что волшебные стрелки получают +2 к этим проверкам за счёт своего мистического дара. Если результаты равны, сдай каждому ещё по одной карте, так же в закрытую, и пусть они повторят проверку. Рано или поздно кто-то выиграет. Запомни, кто выиграл. Это будет важно на этапе обмена свинцом.

Кому повезёт?

Сдай три карты в открытую. Каждый из противников может крикнуть: «Стреляю!» — чтобы перейти к этапу «Попади!» Никто этого не сделал? Выложи ещё одну открытую карту. Снова можно кричать: «Стреляю!» — и переходить к третьему этапу. Если никто не решается стрелять, выложи последнюю карту, всё так же лицом вверх.

Попади!

Оба противника решают, ставят они *на скорость* или *на точность*.

Потом они предъявляют каждый свою покерную руку из пяти карт, собрав её из открытых карт, что на столе, и карманных карт, что у них на руках. Помни, джокер заменяет любую карту, однако может стать причиной расплаты для картёжника!

Обмен свинцом

У каждого дуэлянта есть только один выстрел, никакого *двойного выстрела* или *стрельбы веерным огнём*. Картёжники могут вместо выстрела воспользоваться заклятьем, а волшебные стрелки могут сотворить своё заклятье прямо перед выстрелом. Тот, кто проиграл *обмен взглядами*, получает штраф −2 к проверкам ***стрельбы***, ***карточной*** или ***оружейной магии***.

Те, кто поставил на скорость имеют штраф −2 на проверки ***карточной*** или ***оружейной магии***. Все выстрелы *на скорость* делаются со штрафом −2, кроме случаев, когда у персонажа есть черта ***быстрая реакция*** (штраф снижается до 0) или кобура для быстрого выхватывания (штраф становится -1).

Волшебные стрелки, не обладающие чертой ***двоих одной пулей***, получают дополнительный штраф −2 на проверку ***оружейной магии***. Таким образом, общий штраф может вырасти до -6! (проигрыш на этапе *обмена взглядами*, ставка *на скорость* и отсутствие черты). Критический провал означает *осечку*!

Ровно перед тем, как сотворить заклятье, картёжник проходит проверку ***карточной магии*** со всеми положенными штрафами и получает по одной дополнительной карте за каждый подъем (критический провал всё так же приводит к расплате). Прибавив эти карты к тем, что у него уже на руке, и пользуясь общими, он должен составить комбинацию для своего заклятья. Джокер приводит к расплате, только если карточный маг использует его в комбинации.

Ковбой, собравший лучшую покерную руку, добавляет 1d6 к урону от выстрела (не заклятья!) за каждую ступень, на которую его рука превосходит руку противника (например, флэш против двух пар даёт +3d6 урона). Комбинации сравниваются в тот момент, когда производится выстрел. Если комбинация картёжника стала лучше после получения дополнительных карт от проверки карточной магии, сравнивай с ней.

Выстрелы *на точность* делаются как обычно. Если оба дуэлянта ещё живы, то дальше происходит обычный бой.

Загляни в книгу «Deadlands: Мёртвые Земли», чтобы вспомнить, как происходит дуэль. Различия между обычной и магической дуэлью начинаются на этапе *обмена свинцом*. Вместо проверки ***стрельбы***, картёжник, если он, конечно же, хочет использовать заклятье, а не честный револьвер, должен пройти проверку ***карточной магии***. Обрати внимание, дружище, что на эту проверку накладываются всё те же штрафы. То есть −2, если проигран этап *обмена взглядами*, и ещё −2, если картёжник выбрал *скорость*, а не *точность* (быстрая реакция всё так же снижает этот штраф до 0). Дальше за каждый подъём

rom_mik@mail.ru #9316

карточный маг получает на руку ещё по одной карте. После этого из всех карт на руках картёжник может собрать комбинацию, которая и будет использоваться для сотворения заклятья. Естественно, если проверка ***карточной магии*** окончилась провалом, то никакого заклятья сотворить не получится. Более того, если на игральной кости, соответствующей навыку, выпадает 1 (или на обеих, при наличии черты ***акула покера***), картёжника постигает расплата. Да, партнёр, дуэль картёжника — это дуэль против двоих!

Если среди личных или общих карт оказался джокер, то перед карточным магом стоит нелёгкий выбор. Хорошая новость в том, что джокер по-прежнему может заменить любую карту, а значит, серьёзно повышает шансы на сильную комбинацию. Плохая новость, как ты уже, наверное, догадался, состоит в том, что если ты решишь использовать джокер, избежать расплаты не удастся. Другими словами, картёжник может решить, хочет ли он его использовать, усилив своё заклятье в обмен на расплату, или обойдётся без него. Забыл сказать, черта ***опытный игрок*** работает и в этой щекотливой ситуации.

Колода против пушки

Нередко картёжнику приходится выходить не против своего коллеги, а против обычного стрелка. В таком случае маг играет по своим правилам, которые ты только что прочитал, а стрелок — по обычным. Важный момент, амиго, заключается в том, когда проводится подсчёт разницы между покерными комбинациями для определения урона из огнестрельного оружия. Если картёжник действует раньше или одновременно со стрелком (выбрав скорость против точности или приняв одинаковое с оппонентом решение), то сравнение проводится после того, как картёжник получает дополнительные карты при проверке ***карточной магии***. Если же, выбрав точность против скорости, он ходит вторым, то, естественно, никаких дополнительных карт ещё нет, и сравнение комбинаций проводится до проверки ***карточной магии***.

Искрящие револьверы

В последнее время в дуэлях всё чаще можно встретить волшебных стрелков: они могут выйти как против карточного мага, так и против простого парня с пушкой. С одной стороны, волшебным стрелкам сложнее стреляться ровно в полдень, нежели картёжникам, с другой — проще.

Основная трудность заключается в том, что они не могут прибегнуть к своим магическим способностям, если не держат ствол в руке. У них есть лишь одна возможность сотворить заклятье аккурат в тот момент, когда касаются револьвера и выхватывают его из кобуры, то есть прямо перед выстрелом. За долю секунды сконцентрироваться сразу на двух дуэлях и победить в обеих — та ещё задачка. Поэтому, если стрелок не обладает чертой ***двоих одной пулей***, он получает штраф −2 на проверки ***стрельбы*** и ***оружейной магии***. Стреляя *на скорость*, он совершает проверку ***стрельбы*** с немалым штрафом −4 (который может сократиться до −2, если у стрелка есть либо черта ***быстрая реакция***, либо ***двоих одной пулей***, и до нуля, если у него есть обе!).

С другой стороны, волшебные стрелки всю жизнь провели в дуэлях, а потому получают +2 к проверкам ***запугивания*** и ***провокации*** во время *обмена взглядами*. В остальном различий между ними и обычными стрелками нет.

Пример: *Обычная партия в покер закончилась для молодого картёжника Дэниэла Аттвуда и опытного волшебного стрелка Оливера Мэйси разногласиями, решить которые представлялось возможным только на пыльной площади, стоя лицом к лицу.*
Оба, получив по две положенные им карты, обмениваются взглядами.

rom_mik@mail.ru #9316

Аттвуд использует ***провокацию*** *и получает 7, в то время как Мэйси запугивает противника. Результат проверки — 6, однако, имея +2 от своего мистического дара, Оливер получает 8 и выигрывает этот раунд.*

К моменту, когда на столе появилась третья общая карта, у картёжника на руках образовался флеш, он решает, что этого вполне достаточно, и кричит: «Стреляю!»

Проиграв обмен взглядами и уже имея штраф −2, Аттвуд решает не создавать себе дополнительных сложностей и выбирает точность. Мэйси успел собрать всего лишь две пары, однако, он понимает, что его единственный шанс — это скорость!

Соперники открывают свои карты, и лицо Оливера мрачнеет. Тем не менее, первый ход за ним. Имея ***быструю реакцию*** *он не получает осложнений за выхватывание оружия. К сожалению, у стрелка нет черты* ***двоих одной пулей****, поэтому он проходит проверку* ***оружейной магии*** *со штрафом −2. Оливер выбирает заклятье убойная сила и, обладая* ***оружейной магией*** *d12+1, получает результат 11, что за вычетом штрафа даёт ему два успеха, а значит две карты. Вытащив из колоды 6♠ и Q♦, Мэйси получает за даму +3 к урону его миротворца. Комбинация стрелка — две пары, что ниже, чем стрит картёжника, поэтому он не получает дополнительного преимущества. Звучит выстрел, и приносит разочарование. Всего 14 урона! Этого хватает всего лишь, чтобы нанести Дэниэлу два ранения, но он всё ещё на ногах.*

Очередь доходит до картёжника. Дэниэл вынужденно тратит фишку, чтобы выйти из шока, и решает применить старый добрый козырь. Имея d12 в навыке и штраф −2, он получает при проверке ***карточной магии*** *8, что даёт ему одну дополнительную карту, которая, о чудо, усиливает его комбинацию до стрит-флеша! В руках Дэниэла появляется призрачная карта и улетает прямо в грудь Оливеру. Кроме того, что за эту комбинацию Аттвуд получает фишку из банка, и без того суровый урон козыря 3d10 удваивается! Карта попадает стрелку прямо в сердце, нанося чудовищный урон 52! Кажется, эта партия осталась за картёжником. Однако ему стоит поторопиться. Из окон домов на него глядят испуганные горожане, и буквально через секунду начнётся паника. Пусть Дэниэл не говорит, что его не предупреждали.*

rom_mik@mail.ru #9316

Последнее напутствие

Теперь, когда ты знаешь всё, что должен, и готов отправиться в путь, позволь мне сказать тебе ещё пару слов на прощание. Те навыки, которые ты здесь получил, опасны, хоть и могут принести много пользы при правильном применении. Тебе придётся научиться сохранять тонкий баланс между красивой игрой и эффективностью, свободой и честью, жизнью и смертью, в конце концов.

Позволю себе ещё один совет: не увлекайся игрой. Игра с демонами может закончиться очень плохо. Быть немного безрассудным — совсем не то же самое, что, очертя голову, бросаться в омут. Рискуй, но рискуй с умом. Живи, играя, а не ставь на кон свою жизнь при каждом удобном и не очень случае. Если ты хорошо усвоил мои наставления, возможно, ты доживёшь до старости.

Будь осторожен и... удачи!

rom_mik@mail.ru #9316

Руководство маршала

Хей, партнёр, остановись! Ты подошёл к той черте, которая отделяет знания, доступные всем, от тех, что предназначены лишь для глаз Маршала. Предъяви свой значок, дружище, ты ведь не собираешься нарушать закон?

Если ты и правда хочешь заполучить сокрытые здесь тайны, то стоит спросить об этом у своего Маршала, возможно, он даст тебе полномочия своего помощника и приоткроет часть тех ужасающих подробностей, что Агентство и рейнджеры, не задумываясь, определили бы как «совершенно секретные».

Я настоятельно не рекомендую тебе, приятель, пересекать эту черту незаконно. Видишь ли, у всякого знания есть цена. Здесь ты рискуешь расплатиться своим интересом к игре. Оставь правду Маршалу, ведь гораздо приятнее получить сюрприз, чем узнать ещё летом, что тебе подарят на Рождество.

rom_mik@mail.ru #9316

Глава девятая: Реликвии

Диковинный Запад полнится загадочными и древними предметами, каждый из которых окружён ореолом слухов и легенд. Так уж повелось, что после Судного дня многие и без того уникальные вещи приобрели поистине удивительные свойства. А то, во что начали верить люди, стало воплощаться в реальность, превращаясь в новые реликвии, обладающие свойствами, которые им приписывают.

Богатая история картёжников и волшебных стрелков породила немало таких предметов, и обращаться с ними нужно с осторожностью: каждая реликвия обладает полезным свойством, но в противовес таит в себе какой-нибудь подвох. У каждого предмета две стороны.

Маршал, тебе не стоит показывать этот раздел игрокам. Раскрывай им информацию своевременно, особенно если они уже пострадали из-за её отсутствия. В некоторых ситуациях ты можешь позволить картёжнику или волшебному стрелку вспомнить что-то о найденном им артефакте, если тот успешно совершит проверку ***знания (оккультизм)***. Подъём при проверке, вдобавок ко всему прочему, предоставит магу информацию о полезном свойстве. Подвох же определяется только эмпирическим путём...

Заклятье *наитие* позволит узнать лишь историю предмета, но никак не преимущества и уж тем более опасности, связанные с изучаемой реликвией. А заклятья, распознающие магию, помогут понять только то, что перед тобой действительно сильная магическая вещь.

Вечно-полный-барабан Техасского Джека

Эта безвкусно названная реликвия была создана столь же безвкусным Джеком, стрелком, картёжником и просто экстраординарной личностью. Искусная гравировка дополняет инкрустацию выкованного из призрачной стали барабана для револьвера.45 калибра.

К сожалению для хозяина, барабан был потерян пару лет назад. Джек очень хочет вернуть его. Если он увидит свой барабан у какого-нибудь ковбоя, то можешь попрощаться с этим парнем. Джек постарается не только забрать своё, но и пристрелить наглого вора.

Свойство: вечно-полный-барабан всегда полон патронов и подходит для любого револьвера.45 калибра.

rom_mik@mail.ru #9316

Подвох: не только сам Джек, но ещё и многие другие стрелки разыскивают этот барабан повсюду и готовы убить ради него.

Дерринджер Люка Шота

Этот причудливый двухствольный карманный пистолет некогда принадлежал знаменитому игроку и, по слухам, картёжнику Люку Шоту.

Удаль Шота, прозванного «другом гробовщика», во владении оружием уступала только ловкости в обращении с колодой карт, ну, по крайней мере, если ему приходилось стрелять не дальше, чем через карточный стол.

Свойство: этот дерринджер, более чем все остальные, создан для скрытого ношения. На любую попытку обнаружить его накладывается штраф −4. Кроме того, на дистанциях не больше двух клеток, стреляющий из этого оружия не получает штрафов за *прицельную стрельбу*.

Подвох: на любой выстрел, сделанный из этого оружия с дистанции больше чем две клетки, накладывается штраф −4 в дополнение к обычным модификаторам стрельбы. Кроме того, тот, кто обладает этим пистолетом, получает мелкий изъян враг. Владельца иногда внезапно обвиняют в шулерстве со всеми вытекающими последствиями. Даже если персонаж не играет в карты, время от времени, к нему подходят незнакомцы и весьма воинственно утверждают, что были им жестоко обмануты некоторое время назад.

Именные пули

Всякий раз, когда умирает волшебный стрелок, те пули, которые он не успел выпустить из своего револьвера, приобретают особые свойства.

Свойство: если написать на таких пулях имя жертвы, то все проверка ***стрельбы*** и урона от выстрела в обозначенную на пуле цель получают преимущество +4.

Подвох: ничего особенного, кроме того, что кто-то умер в тот момент, когда пуля стала особенной, и это не последняя смерть, связанная с ней.

Кандалы Бирена

Эти грубо сработанные кандалы, созданные самим Хойлом, как две капли воды похожи на те, что использовались для пленения Бирена. Хотя им уже более ста лет, ты вряд ли найдёшь следы ржавчины. Любой, кто касается кандалов, чувствует на ощупь тревожный холодок. Точное количество экземпляров неизвестно, но есть подозрения, что у сотрудников Агентства есть хотя бы одни такие.

Свойство: эти наручники делают невозможным любой контакт с Землями Охоты. Таким образом, картёжник не сможет сотворить даже самое простое заклятье, а безумный учёный — разработать или построить агрегат, пока они закованы в эти кандалы.

С их помощью также можно заковать меченого. Находясь в плену, он не сможет использовать свои особые силы, поскольку маниту не получают энергию из Земель Охоты. Кроме того, каждый день закованный меченый получает один ***уровень усталости*** из-за того, что маниту негде взять силы, необходимые для поддержания давно мёртвого тела.

Подвох: с этими кандалами в общем-то нет особых проблем кроме того, что они никак не влияют на шаманов и чудотворцев.

rom_mik@mail.ru #9316

Карты Хойла

Игральные карты всегда были неотъемлемыми спутниками Эдмонда Хойла в его странствиях, и те из них, что сохранились до наших дней, вобрали в себя частицу магической энергии. Несмотря на то, что когда-то у Хойла было немало колод, сейчас даже у самых могущественных картёжников вряд ли найдётся больше трёх его карт.

Свойство: совершив проверку ***карточной магии*** при сотворении заклятия, картёжник может по желанию пройти её заново, как если бы он потратил фишку. Как и в случае с фишкой, критический провал изменить не удастся. Персонаж может проходить одну и ту же проверку столько раз, сколько у него есть карт Хойла или пока не нарвётся на критический провал. Карты при этом не тратятся. Если картёжник в итоге получает результат хуже предыдущего, он всё равно обязан принять его.

Подвох: маниту слетаются к обладателю этих карт, как мухи на мёд, иной раз норовя влезть в игру и всё испортить. Картёжник никаким образом не может перебрасывать единицу на игральной кости, соответствующей навыку ***карточной магии***.

Колода Дикого Билла

Это та самая колода, которой играл Дикий Билл Хикок, когда его убили выстрелом в спину. Карты, которые он держал в тот момент в руках: оба чёрных туза, чёрные восьмёрки и валет бубён, — забрызганы кровью Хикока. Вместе с кровью они впитали в себя немалую силу.

Свойство: каждый раз, когда картёжник, используя эту колоду, творит наносящее урон заклятье, есть шанс, что ненависть, заключённая в картах, вырвется на свободу. Если проверка сверхъестественного навыка успешна, то заклятье всегда получает хотя бы минимальную комбинацию. Если же собравшаяся комбинация больше минимальной и содержит хотя бы одну краплёную кровью карту, то ярость, таящаяся в колоде, увеличит силу руки на один ранг. Использование в конечной комбинации нескольких окровавленных карт не усиливает этот эффект, однако полностью собранная рука мертвеца: 8 , 8 , A , A и J расценивается как роял-флеш.

Подвох: владельцу колоды всё чаще и чаще снится тот роковой день, когда Дикий Билл сыграл свою последнюю раздачу. Поскольку Хикок был убит в спину, у картёжника развивается ***помешательство: паранойя***, которая остаётся до тех пор, пока он хранит колоду Билла.

Однако это не самая большая проблема. Ходят слухи, что Хикок вернулся из могилы и ищет свои револьверы, которые кто-то украл с его трупа после убийства. Кто знает, возможно, любимая колода станет следующей целью?

Короткий трактат о висте

Эта небольшая брошюра, изданная в 1742-м году, есть не что иное как первое издание знаменитой книги Хойла. Хойл никогда не предполагал, что его дневник будет опубликован. Поэтому издание содержит больше, чем просто записи экспериментов.

Свойство: этот трактат может рассказать картёжнику о тех шагах, которые нужно предпринять, чтобы создать своё собственное, совершенно новое заклятье. Любой картёжник с помощью этой брошюры может сэкономить

rom_mik@mail.ru #9316

половину времени, требуемую на разработку заклятья. Кроме того, любые проверки, связанные с созданием, в том числе и первая раздача получают преимущество +4.

Полные правила по разработке собственных заклятий можно найти на странице XX

Подвох: напечатанная с личного дневника Хойла книга содержит неполные и отрывочные сведения о заклятьях и способах их применения. Поэтому каждый раз, изучая этот трактат, картёжник должен совершить проверку ***знаний: оккультизм*** со штрафом −2, чтобы разобраться в записях. При выпадении единицы на игральной кости, соответствующей навыку, картёжника настигает расплата, причём достоинство карты расплаты должно быть больше 10. Если вытягивается карта с достоинством 10 или меньше, — картёжник продолжает брать по одной карте, пока ему не достанется фигурная карта, туз или джокер.

Лапка джекалопа

Отрезанная лапка джекалопа — хороший талисман. Правда, уже через месяц она начнёт гнить так, что её нельзя будет носить с собой. Тем не менее, кто-то, обладающий достаточным опытом в таксидермии и некоторыми познаниями в оккультизме, нашёл способ хранить этот талисман гораздо дольше.

Большую часть времени такая лапка на самом деле приносит удачу, но когда фортуна сдаёт тебе совсем дрянные карты, этот талисман оборачивается против тебя, лишая последнего шанса на успех.

Свойство: любой, кто носит с собой лапку джекалопа, получает одну дополнительную фишку в начале каждой сессии.

Подвох: когда при любой проверке на игральной кости, соответствующей навыку, выпадает 1, носящий с собой этот талисман не может потратить фишку на то, чтобы перебросить результат.

Монокль Алабастера

Этот монокль в серебряной оправе принадлежал барону Симону Алабастеру из Нового Орлеана, картёжнику с претензиями на благородство. Когда монокли стали последним писком моды в Старом Свете, Симон, подражающий всем европейскими веяниям, тут же обзавёлся новомодным аксессуаром.

Барона (его титул иногда подскакивал до герцога, особенно когда было выпито слишком много) настиг печальный конец от рук (когтей?) неизвестной твари. То, что осталось от Симона, нашли в его каюте на борту Трулейн Белль. Его голова была оторвана, а на лице с надетым моноклем отразилась печать невыразимого ужаса.

Последнее, что Алабастер видел сквозь монокль, которым он так гордился, была неведомая сверхъестественная тварь. Это происшествие дало моноклю особую силу.

Свойство: монокль обладает силой, позволяющей владельцу видеть магическую энергию вокруг себя. Этот предмет даёт своему хозяину возможность использовать заклятье *сверхъестественное чутьё* с рангом руки в две пары. Для того, чтобы это сделать, необходимо надеть монокль и сконцентрироваться. Каждое применение обойдётся в один ***уровень усталости***.

Подвох: иногда в монокль можно увидеть очертания той твари, что убила барона. Каждый раз, когда герой использует силу монокля, он должен вытащить одну карту. Если этой картой окажется джокер, то персонаж должен осуществить проверку ***храбрости*** с чудовищным штрафом −6 без учёта ***выдержки***. В случае провала герой совершает две проверки по таблице страха, а Маршал выбирает худший результат.

rom_mik@mail.ru #9316

Фартовые кости

Изготовленные из полированной кости эти принадлежности для игры могли бы стать отличным подарком для любого коллекционера древностей. Однако для картёжников их ценность гораздо выше. Существует лишь несколько наборов таких игральных костей, и владельцы очень дорожат ими.

Свойство: всякий раз, когда картёжника настигает расплата, он может кинуть два шестигранных кубика. Если выпадет 7 или 11, он счастливым образом избежит расплаты.

Подвох: с другой стороны, если выпадает 2 или 12, Маршал дважды тянет за картёжника карту расплаты и применяет оба эффекта.

Фишки Хойла

Говорят, что эти чёрные глянцевые фишки для покера принадлежали самому Эдмонду Хойлу. Весьма сомнительное утверждение, учитывая, что во времена Хойла фишек для покера просто не существовало. Однако известно наверняка, что с помощью такой фишки картёжник может получить от маниту чуть больше, чем обычно. После использования фишка исчезает, чтобы появиться позже где-то в другом месте.

Свойство: после успешного сотворения заклятья картёжник может добавить в банк фишку. Собранная комбинация для только что совершённого заклятья автоматически повышается до минимума в две пары. Если комбинация уже две пары или больше, она повышается на один ранг: так стрит становится флешем, фулл-хаус — каре и так далее.

Подвох: пока у картёжника есть хотя бы одна такая фишка, каждый раз при сотворении любого заклятья тянется одна дополнительная карта. Она не участвует в итоговой комбинации, но может привести к расплате. Кроме того, оба джокера приводят к расплате вне зависимости от наличия черты ***опытный игрок***.

rom_mik@mail.ru #9316

Глава десятая: Картёжники

Обычно картёжники доставляют куда больше проблем себе и своим спутникам, чем Маршалу. Хотя нередко бывает и так, что карточные маги пытаются перетянуть всё одеяло на себя.

Для использования своих способностей картёжники должны не только успешно пройти проверку ***карточной магии***, но и собрать достаточную покерную комбинацию, чтобы заставить свои заклятья работать.

Кроме этих трудностей, они также не могут не беспокоиться о расплате. Всё это сводится к тому, что картёжники обычно не из тех, кто сильны в игре мускулами, предпочитая совсем другие игры.

Вообще говоря, это не так уж и плохо. Если бы не было ничего, что ограничивало бы этих колдунов с Дикого Запада, — они захватили бы весь мир. Представь себе, что картёжники могли бы кидаться своими заклятьями направо и налево, не боясь последствий! Никто не захотел бы играть никем, кроме них!

Это, конечно же, не так. Суть в том, что для того, чтобы играть картёжника, нужно быть немного безрассудным. Колода заряжена против тебя, дружище.

Учитывая все эти трудности карточных магов, множество заклятий требует очень простой минимальной комбинации, а опытный картёжник также может избежать расплаты хотя бы от красного джокера.

Все эти факторы делают картёжника чуть более сильным и, я надеюсь, интересным и для игрока, и для Маршала.

Расплата

Расплата — проблема номер 1 среди картёжников. Расплата наступает всякий раз, когда маг при проверке ***карточной магии*** на игральной кости, соответствующей навыку, получает 1 и когда вытаскивает из колоды джокера.

Теперь это почти всегда оканчивается болезненно для картёжника, но расплата — неотъемлемая часть жизни любого карточного мага. И несомненно важный инструмент ограничения способностей. Расплата не убивает на месте и не лишает физической или ментальной силы навсегда. Если картёжник того пожелает, он может пробовать сотворить одно и то же заклятье раунд за раундом, без каких-либо ограничений. Если, конечно, сможет.

Расплата — это тот предохранитель, небольшая ложка дёгтя, призванная предотвратить злоупотребление магическими способностями. Любой картёжник, вне зависимости от опыта, ранга и мастерства не застрахован от расплаты полностью. Расплата неизбежна.

Тем не менее, расплата почти всегда не смертельна сама по себе. Конечно, если Маршал получит феноменальное число взрывов при вычислении урона, она может и убить, но это маловероятно. Картёжники, которые уже ранены, находятся в большей опасности. А те, кто ставит на своё заклятье жизнь, в ситуациях на волосок от смерти, могут быть неприятно огорчены неудачей. Результат расплаты, как правило, не убивает. С другой стороны, она заставля-

rom_mik@mail.ru #9316

ет нервничать последователей учения Хойла, особенно тогда, когда ставки высоки. Твои герои смогут найти в этой книге несколько новых черт, которые позволяют картёжникам обойти расплату в некоторых случаях.

В общем, правила стали чуть более дружелюбными по отношению к картёжникам.

Но не слишком!

Новая таблица расплаты

В конце книги ты найдёшь новую таблицу расплаты. Она гораздо более разнообразна и интересна чем обычная версия. Быстрый взгляд на эту таблицу показывает, что во многих случаях у картёжника всё же остаются шансы на успешное заклятье, даже если он нарвался на расплату.

Не бойся отступать от правил. Если тебе кажется, что в конкретном случае расплата должна быть вот такой и никакой другой, не используй эту таблицу. Например, расплата при сотворении заклятья *наитие* может дать картёжнику совершенно неверную информацию, которая разнообразит сюжет и повысит градус напряжения. Или же чёрный джокер в заклятье *заморить червячка* спровоцирует убийственный голод, вместо не совсем логичного для обстоятельств сумасшествия. Эта таблица — твой инструмент, Маршал. Не позволяй ей портить тебе веселье, делай так, как считаешь нужным, ты же Маршал, в конце концов!

Кроме того, имей ввиду, что расплата время от времени должна происходить. Это та цена, которую платят картёжники за свои игры с дьяволом. Как сказал один старый карточный маг: «Ты делаешь ставку, ты получаешь шансы».

Создание новых заклятий

Почти всё, что необходимо для создания нового заклятья, описано в главе «Книга игр». Заметь, ты как Маршал играешь в этом процессе важную роль.

Я не буду заваливать тебя и твоих игроков кучей таблиц и графиков. Кроме того, те заклятья, которые можно найти в этой книге, покрывают далеко не весь спектр возможных эффектов. Уверены, что пытливые умы смогут придумать что-то принципиально новое и достойное для добавления в свой арсенал.

Здесь я лишь опишу основные принципы и оставлю тебя в покое, чтобы ты, Маршал, сделал всё так, как нужно в твоей истории.

Ранг заклятья

Ранг заклятья — первый способ избежать той ситуации, когда желторотому новичку в руки достаётся пулемёт Гатлинга с разрывными пулями. Довольно-таки трудно составить какие-то инструкции и рекомендации по поводу определения ранга заклятья. Посмотри примеры уже известных заклятий и задай себе вопрос: «А не слишком ли это новое заклятье сильное, чтобы давать его ***новичку***? Не стоит ли подождать до ***закалённого***?» Руководствуйся логикой, однако, не расстраивай лишний раз своих игроков. Следующий для игрока ранг будет неплохим стимулом стать опытнее, а вот если ***новичку*** придётся сначала стать ***легендой*** для того, чтобы выучить заклятье, это лишь огорчит его. С другой стороны, если ты абсолютно уверен, что новое заклятье ну никак не меньше чем для персонажа ранга ***герой***, а твоя команда все ещё только ***ветераны***, возможно, стоит слегка подправить эффект, чтобы заклятье стало чуть слабее, но зато и чуть ближе к твоим игрокам. Поступай, как знаешь, Маршал, это ещё один твой инструмент, который должен помогать тебе, а не рушить все твои любовно выстроенные сюжетные линии.

Да, кстати, ранг нового заклятья существенно влияет на то время, которое карточный маг должен будет потратить на поиски подходящих формул.

Минимальная комбинация

Определяя минимальную комбинацию, необходимую для заклятья, в первую очередь,

rom_mik@mail.ru #9316

стоит руководствоваться его мощностью. Хорошей идеей будет сделать несколько уровней эффектов так, чтобы и при слабых комбинациях заклятье хоть как-то работало. Обрати внимание, почти все заклятья описанные в главе «Книга игр», работают при обычной паре. В редких случаях для серьёзных заклятий требуется комбинация две пары.

Если сделать минимальную руку слишком высокой, шансы на провал и расплату могут отправить картёжника на кладбище прежде, чем он успешно сотворит заклятье хотя бы единожды. Пара, — пожалуй, самый лучший и безопасный вариант для новых заклятий.

Я крайне не рекомендую тебе делать минимальную руку выше двух пар, ну за исключением, разве что, действительно мощных и уникальных заклятий. Высокие комбинации получить довольно-таки сложно. Не забывай, что картёжнику ещё придётся проходить проверку ***карточной магии***, так что перед ним на пути к успешному заклятью стоят, как минимум, два препятствия. Не делай так, чтобы одно из них оказалось не по зубам твоим игрокам.

Также стоит напомнить, что хоть джокеры и приводят к расплате, они всё ещё могут быть использованы как дикие карты, чтобы помочь картёжнику собрать необходимую комбинацию. И есть неплохие шансы на то, что расплата не приведёт к тому, что заклятье не удастся.

И последний момент, минимальная комбинация играет не последнюю роль в пробной раздаче при освоении нового заклятья.

Работаем над балансом

Может показаться, что лучший способ сбалансировать сильное заклятье — это повышение минимальной комбинации. Несомненно, это самый простой подход, однако это может привести к сильному разочарованию игрока, когда он не сможет сотворить заклятье, которое отняло у него уйму времени на изучение. А разочарованные игроки — это разочарованный Маршал, ты уж поверь!

Лучший способ сбалансировать заклятье — это сравнить его с существующим, которое имеет похожий эффект. Сравни сильные и слабые стороны обоих, добавь на каждый эффект ограничения или трудности, которые балансируют силу нового заклятья. Если ты считаешь, что после этого сложности, связанные с сотворением заклятья, компенсируют полезные эффекты, бьюсь об заклад, ты славно потрудился, и заклятье удалось на славу.

Вот тебе хороший пример: заклятья *скатертью дорожка* и *хождение по теням*. Оба могут переместить картёжника в другое место, однако первое позволяет преодолеть куда большее расстояние. И поэтому у него есть многочисленные ограничения.

Во-первых, картёжнику требуется предварительная подготовка для применения заклятья *скатертью дорожка*, в то время как хождение по теням применимо почти когда угодно. Во-вторых, картёжнику понадобится проём, в который он сможет пройти, а вот найти тень удастся почти где угодно. В-третьих, *скатертью дорожка* приведёт тебя только в одно, заранее подготовленное место, а *хождение по теням* можно закончить в любой тени в пределах дистанции. Ну и наконец, минимальная комбинация для дальних странствий требуется больше, чем для прыжка на пару десятков ярдов, хотя, как я уже говорил раньше, это не тот способ, на который стоит полагаться.

Обуздание маниту

Итак, картёжник прошёл все шаги по созданию нового заклятья и готов испробовать его на практике. Прежде чем он сможет добавить его в свою колоду, нужно сыграть пробную раздачу.

Обычно, когда карточный маг применяет уже изученное заклятье, все формулы и правила игры уже отточены. Когда же это принципиально новое заклятье, такой роскоши у него нет. В самом деле, картёжник не знает, как именно поведёт себя его новое заклятье, когда по-

rom_mik@mail.ru #9316

лучит силу от маниту. Возможно, ему придётся импровизировать. Это не так-то просто!

Удерживать злобного духа в то время, пока ты судорожно пытаешься построить своё новое заклятье, это примерно как боксировать с тигром, одновременно подсчитывая все налоги и пошлины на пять лет вперёд. Для достижения своей цели картёжник должен полностью подчинить себе маниту. Это требует гораздо больших усилий, чем просто найти и обмануть, что происходит, когда карточный маг использует давно сформированное заклятье.

Пробная раздача

Для завершения пробной раздачи картёжнику нужно связаться с Землями Охоты, пройдя проверку карточной магии, как и в случае с уже проверенными трюками. Находясь сознанием в мире духов, карточному магу понадобится чуть больше времени, чем для обычного заклятья. Картёжник должен полностью победить маниту в поединке для того, чтобы заставить новые формулы работать как задумано. Следуя инструкциям Хойла, маг должен вступить в ментальное противоборство в какой-то степени схожее с тем, что он делает каждый раз, творя обычные заклятья.

Маршал, для тебя есть два способа разрешения этой дуэли. Первый — быстрый и грубый, второй немного сложнее и требует кое-какой подготовки с твоей стороны. Выбери, какой тебе больше по душе.

Быстрый подрез

Всё что нужно сделать картёжнику — это пройти проверку ***карточной магии*** со штрафом –2 за каждый ранг минимальной комбинации нового заклятья. То есть –2 за пару, — 4 за две пары и так далее.

Если проверка успешна, картёжник побеждает маниту и получает новое заклятье в свой арсенал. Если проверка прошла неудачно, то пробная раздача не задалась, а следующую попытку можно будет предпринять только через неделю. Если картёжник получит 1 на игральной кости, соответствующей сверхъестественному навыку, то кроме того, что пробную раздачу придётся проходить заново, ему предстоит ощутить на себе гнев маниту и столкнуться с расплатой по обычным правилам.

Полноценная пробная раздача

Полная версия пробной раздачи гораздо интереснее, чем просто бросить игральные кости. Однако за всё приходится платить. Видишь ли, Маршал, создание чего-то нового — это тернистый путь, полный опасностей и препятствий, и именно тебе предстоит их расставить на пути твоего картёжника.

В отличии от быстрой версии, о которой ты прочитал выше, полноценная версия — это небольшое приключение. После того как картёжник установит связь с Землями Охоты (сделав проверку ***карточной магии***), ему предстоит пройти ряд испытаний, суть которых сильно зависит от назначения нового заклятья.

Черпай своё вдохновение в описании нового заклятья. На самом деле, при всём своём разнообразии, почти все эффекты, доступные карточным магам, делятся на ограниченное количество категорий.

Заклятья, так или иначе наносящие урон, пожалуй, самые простые в этом смысле. Чаще всего история сведётся к старомодной драке, пусть и в мире духов — Землях Охоты.

Заклятья, основанные на изменении восприятия, например, внимания, тесно связаны с иллюзиями и загадками, решить которые предстоит картёжнику.

Заклятья, которые предоставляют карточному магу информацию о событиях, людях и явлениях, обращаются к смекалке и различным знаниям персонажа.

Защитные заклятья, в свою очередь, позволяют картёжнику избегать неприятностей любого толка.

Ну и на последок, заклятья, связанные с внешним видом и убедительностью, нераз-

rom_mik@mail.ru #9316

рывны с умением пользоваться социальными навыками (такими как убеждение, запугивание и провокация) и маскировкой.

Тебе, Маршал, предстоит подготовить своему картёжнику ряд заданий, которые нужно пройти для достижения цели. Каждое из заданий должно заканчиваться проверкой подходящего навыка, однако, как и в обычной жизни, на для решения любой проблемы найдётся несколько подходов. Позволь игроку выбрать свой путь.

Пример: *Куш Ван Хельтер решил создать заклятье, которое позволит ему читать мысли окружающих. Очевидно, что это заклятье принадлежит к группе тех, что меняют восприятие. Картёжник получает успех при проверке карточной магии и...*

Первое испытание: *... обнаруживает себя на борту речного казино, какое он обычно себе представляет, играя с маниту. Однако стол, за который он сел играть, пуст, и напротив нет привычного соперника. Куш должен так или иначе найти того маниту, который согласится сыграть с ним партию. Несомненно, эту задачу можно решить многими способами. После некоторых раздумий Ван Хельтер решает бросить вызов всем, кто его сможет услышать, восклицая: «Неужели здесь все настолько трусливы, что боятся даже мысли о партии за одним столом со мной?!» Очевидным образом, Кушу предстоит пройти проверку* ***провокации*** *для того, чтобы его слова задели маниту и заставили попасться картёжнику на глаза.*

Испытание второе: *обнаруженный и пойманный маниту сдаётся Кушу, обещая, что выполнит любую его просьбу и будет сидеть тихо, пока тот не закончит свои дела в казино. Зная лживую натуру этих существ, Ван Хельтер предполагает, что его пытаются обмануть и, пройдя проверку* ***внимания****, понимает, что это именно так. Маниту и не думал отдавать победу без боя и ждёт, когда доверчивый картёжник повернётся к нему спиной.*

Третье испытание: *в очередной раз посмотрев в свои карты и подняв глаза на оппонента, Ван Хельтер с удивлением обнаруживает, что играет против двоих. Куш знает, что по правилам казино все игры тут происходят один на один, а потому предполагает, что один из противников — всего лишь иллюзия. Картёжник использует заклятье пронзающий взгляд и игнорирует того маниту, который просвечивает насквозь.*

Наконец, когда ничто не мешает Кушу, он должен наконец-то сотворить своё новое заклятье по обычным правилам.

Я рекомендую тебе, Маршал, не делать более трёх испытаний. Во-первых, потому что остальные игроки могут успеть заскучать. И, во-вторых, потому что нужно оставить игроку хоть какой-то шанс на успех.

Правила очень просты. Для того чтобы успешно завершить пробную раздачу, картёжник должен пройти все предложенные испытания и в конце сотворить новое заклятье.

Если на любом из этапов его подстережёт неудача, придётся отдохнуть неделю и попробовать снова. Да, важный момент, расплата поджидает картёжника и в призрачном казино. Каждый раз, когда для прохождения испытаний, карточный маг решает использовать заклятье, или же на финальной стадии пробной раздачи, есть шанс нарваться на расплату. В этих случаях работают обычные правила, как если бы маг творил эти заклятья где-то в Додж-Сити, а не в казино, которого на-самом-деле-не-существует.

rom_mik@mail.ru #9316

Маниту

Маниту — это вредоносные существа, стремящиеся принести в наш мир как можно больше хаоса и разрушений. Они одновременно и источник силы, и головная боль картёжников. В то время как обычные карточные маги вынуждены хитростью и силой воли вынуждать маниту отдать свою силу, есть те, кому это удаётся намного проще.

Картёжники с того света

Когда картёжник-меченый полностью контролирует своё тело, творить заклятья для него не проще, чем и для обычного, живого карточного мага. Всё так же нужно найти и победить маниту. И всё так же есть шанс расплаты.

Однако всё меняется, когда *власть над телом* меченого получает маниту. Проверка ***карточной магии*** всё ещё требуется для создания заклятья и в случае провала, заклятье, конечно же, не удастся. Однако результат проверки не может привести к расплате. На самом деле, маниту, захвативший власть над телом картёжника, вообще никогда не рискует столкнуться с расплатой. Более того, он может воспользоваться собственной силой и воплотить заклятье в жизнь пусть даже и в слабой его версии. Вне зависимости от того, какая покерная комбинация оказалась в руках маниту, она не может быть меньше пары. Если получилось больше — тем лучше. Если же нет, то считай, что на руках пара двоек. Пользуясь быстрыми раздачами (смотри страницу 117), считай, что одержимый картёжник всегда получает минимум один успех.

Свободная игра

Бьюсь об заклад, твои игроки-картёжники уже прочитали о черте свободная игра и теперь мучают тебя вопросами, кто же может их такому научить!

Вот что я скажу тебе, дружище: не так давно этой поистине уникальной способностью обладали лишь двое. Я думаю, что ты уже угадал их имена. Всё верно, это Хойл и Бирен. На сегодняшний день те немногие, что достигли такого мастерства, получили знания от кого-то из этих двоих напрямую или через обученных ими счастливчиков.

Строго говоря, открыть двери тайны с той стороны твоему картёжнику может любой, кто уже обладает этой чертой. Кроме Бирена, это один из его верных Тузов, а кроме Хойла — пара картёжников из внутреннего круга общества Госпожи удачи.

Однако есть одно большое "но"

Как ты уже мог догадаться, Бирен, хоть и основывался на изысканиях Хойла, сейчас черпает силу отнюдь не из игры в покер с маниту. Извечный враг Эдмонда в своём тщеславии заключил договор с демонами. Он извратил учения Хойла так, что вместо ***карточной магии*** пользуется ***чёрной магией***. Это обстоятельство разделяет всех обладателей этой черты на два лагеря. Те, кого наставлял лично Хойл, приобрели чистые знания, которые без опаски можно передавать дальше. Те же, кому довелось пройти обучение у Бирена или его последователей, вместе с искусством игры с маниту получили нечестивую метку чёрной магии. Если с первыми всё очевидно (герои сделали правильный выбор), то на вторых стоит остановится подробнее.

Если картёжник не смог каким-либо образом распознать в своём учителе пособника Жнецов, то у него всё ещё есть надежда сделать это во время обучения. Пройдя встречную проверку ***знания (оккультизм)*** против ***убеждения***, герой обязательно заподозрит, что открывающаяся ему истина изрядно приправлена смертью. Однако даже если картёжник настолько углубится в знания, что не заметит подвоха, он получит ещё один шанс всё исправить.

После завершения обучения картёжник сам того не зная заключает пакт с тем маниту, который имеет договор с учителем. Загляни

rom_mik@mail.ru #9316

в раздел «Пакт с демоном» главы «На несколько демонов больше», чтобы узнать подробности этой сделки.

Обучение

Обучение, как ни странно, не занимает много времени. За четыре часа любой, кто обладает необходимыми навыками и опытом, сумеет уяснить суть. Разные наставники могут совершенно по-разному подходить к процессу обучения. У кого-то это будет штудированием книги Хойла в наглухо закрытом кабинете, кто-то возьмётся учить, показывая карточные фокусы в меблированных комнатах, а кто-то может напустить атмосферу великой тайны, разрисовав всё вокруг загадочными знаками.

Подумай, какой путь выбрал бы тот учитель, которого обрели твои герои.

Быстрые раздачи

Заклятья

Иногда тебе может показаться неразумным тратить кучу времени на то, чтобы разложить ворох карт для каждого заклятья тех картёжников, за которых играешь ты. В таких случаях, ты во-первых, можешь применять правила по карточной магии с использованием пунктов силы, описанными на странице 37. Если тебе лень считать запас сил своих персонажей или же тебя не устраивает искусственное ограничение, которое накладывают эти правила, вот тебе другой вариант.

Соверши проверку ***карточной магии***, и по количеству успехов и подъёмов вычисли ранг руки, начиная от пары. Например, успех с двумя подъёмами равнозначен комбинации сет. В случае критического провала — расплата.

В случае обычного провала повтори проверку, если и второй раз проверка будет не пройдена (в этот второй раз тратить фишки уже нельзя), то подвергни своего персонажа расплате. Если же успешна, то, вне зависимости от количества подъёмов, заклятье просто не удаётся без последствий.

Расплата

Если это очередной картёжник, вставший на пути героев, и ты хочешь как можно быстрее разобраться с этой ситуацией, просто начисли неудачнику 4d6 урона.

Если же тебе дорог твой персонаж, и он не просто пушечное мясо, которое останется в безымянной могиле прямо здесь, я рекомендую тебе разрешить расплату как обычно.

rom_mik@mail.ru #9316

Глава одиннадцатая: Волшебные стрелки

Если сравнивать оружейную магию с другими мистическими дарами, доступными героям, то волшебные стрелки доставят Маршалу относительно мало проблем.

Практически все оружейные заклятья направлены на получение превосходства в перестрелках и вряд ли смогут как-то вмешаться в ход приключения, разорвав цепь улик и раньше времени предоставив игрокам важную информацию.

С другой стороны, важно понимать, что невероятная огневая мощь волшебных стрелков, позволяющая им без особых усилий укладывать противников штабелями, может запросто решить исход любой битвы, лишив остальных героев возможности показать себя в бою.

Для того чтобы этого не случалось, мы постарались максимально сбалансировать этот мистический дар. При сотворении заклятий стрелки тянут мало карт, и в среднем волшебному стрелку гораздо сложнее воспользоваться своими способностями, чем, к примеру, карточному магу, чудотворцу или безумному учёному. Им приходится рассредотачивать свои повышения, разрываясь между ***характером*** и ***ловкостью***, ***стрельбой*** и ***оружейной магией***. Если заклятье и будет успешно сотворено на высокой карте, применить его без истощения своих ресурсов стрелок сможет только против одного-двух противников. Они реже встречаются с *осечкой*, чем картёжники — с *расплатой*, но это только подчёркивает суровую реальность того, что волшебному стрелку чаще придётся разбираться с проблемой обыденными методами: целясь, задерживая дыхание, спуская курок.

Осечка

Самой большой неприятностью, с которой приходится мириться волшебным стрелкам, является *осечка* — всех остальных проблем можно избежать, если не лезть, куда не следует, но, если стрелок применяет оружейные заклятья, рано или поздно, он обязательно нарвётся на чёрного джокера или выкинет единицу на игральной кости, соответствующей навыку ***оружейной магии***.

Эффекты *осечки* не так разнообразны, как *расплата* карточных магов, и зависят от масти карты, которую волшебный стрелок вытянул из колоды. Они редко наносят урон и практически никогда не убивают, но каким-то образом сказываются на силах стрелка и его возможности продолжать бой. В совокупности со специфическим способом поддержания заклятий, *осечка* лишь добавляет стрелку шансов выйти из боя не из-за многочисленных ранений и потери крови, а вследствие изнеможения и усталости.

Таблица осечки

Сверяйся с таблицей в конце книги, когда волшебный стрелок нарвётся на *осечку* и вытянет карту. Обрати внимание: обычно тузы являются усиленным эффектом соответствующих мастей, но ничто не мешает тебе придумать особенно мерзкую пакость, если ситуация этого прямо-таки требует. Допустим, пуля ма-

rom_mik@mail.ru #9316

ниту может попасть стрелку в ногу, и он получит временный изъян ***хромой***, когда по пятам за ним следует полчище кровожадных мертвецов...

Создание новых оружейных заклятий

Возможно, твоим волшебным стрелкам надоест идти по утоптанным тропам пути револьвера, и тогда они решат проложить свои собственные. Что ж, по правде говоря, я надеюсь на это. Достаточно подробностей о том, как сбалансировать заклятья приведено в главе «Патроны на все случаи жизни».

Как я уже говорил твоим стрелкам, создание оружейного заклятья — дело необычайно сложное. Велики шансы, что герой вообще не доживёт до того момента, когда это заклятье ему достанется. Видишь ли, для этого ему потребуется превзойти самого себя. Буквально.

Уйдя в себя и очутившись в Землях Охоты, волшебный стрелок обнаруживает, что стоит посреди бескрайней пустыни, городской площади или любого другого места, где он обычно встречается с маниту. Но вместо привычного демона-противника в десяти шагах от волшебного стрелка стоит его точная копия, столь же холодно смотрящая и горящая желанием убивать. От этого зрелища кровь стынет в жилах. Первой проверкой, которую совершит на этом пути волшебный стрелок, будет проверка ***храбрости*** (−4). В данном случае на проверку не повлияет уровень страха или выдержка.

Вне зависимости от того, сохранил ли стрелок мужество, начинается дуэль (см. «Deadlands: Мёртвые Земли»). Его противник использует абсолютно те же самые параметры, но игроку говорить об этом не стоит. Зато, Маршал, упомяни, что во время обмена взглядами +2 к ***запугиванию*** или ***провокации*** персонаж не прибавляет (как, впрочем, и его двойник). В этот момент волшебный стрелок уже сможет смекнуть, что его оружейная магия здесь не действует. Проведи этап *кому повезёт?* как обычно. Настоящее веселье начнётся во время обмена свинцом.

Если волшебный стрелок попытается применить оружейное заклятье, поспеши его огорчить: вся магия покинула его! О его противнике, правда, этого не скажешь: хватаясь за пушку, он применяет то самое заклятье, которое стрелок и хочет создать! Используй те же самые эпитеты и фразы, которыми игрок описывал действие нового заклятья тебе, Маршал. Он всегда выбирает стрельбу *на скорость* и не получает штрафов, как если бы у него была черта ***двоих одной пулей*** (даже когда у самого персонажа её нет). Двойник не может потерпеть неудачу или наткнуться на *осечку*: заклятье всегда будет сотворено как минимум на уровне валета.

Если по окончании дуэли оба стрелка остались на ногах, раздай карты действия, поскольку начинается обычная схватка. В бою двойник применяет те же манёвры и тактики, которыми обычно пользуется волшебный стрелок. Добавь к этому фразы, которыми любит бросаться персонаж игрока, а также сыграй на его изъянах и чертах: покажи герою, что представший перед ним противник — его зеркальное отражение. Не забудь, что персонаж игрока не может применять свою оружейную магию. А его двойник использует только заклятье, которое пытается создать стрелок. Кроме того, сражаясь с отражением, глупо надеяться на свою удачу. Пусть твой герой отложит свои фишки на время состязания. Здесь они ему не понадобятся, как и его двойнику, впрочем, тоже. В конце концов, кто-то из этих парней наестся свинца и окажется ***при смерти***.

Если выстоит волшебный стрелок, то он приходит в себя в материальном мире невредимым и готовым продемонстрировать всему свету новейшее оружейное заклятье. Теперь, когда другой волшебный стрелок прознает про новый трюк, то сможет получить его,

rom_mik@mail.ru #9316

как если бы искал уже существующее заклятье методом, описанным в разделе «Мне нужна сила!» Разумеется, сам автор может передать своё новое заклятье лично «Из уст в уста».

Если же победит двойник, то волшебный стрелок приходит в себя в том состоянии, в котором проиграл в Землях Охоты: ***при смерти*** и покрытый ранами, которые получил во время дуэли. Ему придётся понадеяться на помощь друзей...

Волшебные стрелки с того света

Даже стать волшебным стрелком — уже подвиг, невозможный для многих, а добиться высот в оружейной магии — и подавно. Неудивительно, что, если где-то поблизости умирающего волшебного стрелка окажется маниту, демон вряд ли упустит шанс занять тело с таким потенциалом!

С одной стороны, меченые волшебные стрелки получают возможность дальше идти по пути револьвера и делают это не хуже и не лучше своих живых коллег. Они всё также совершают проверки ***оружейной магии***, тянут карты и рискуют нарваться на *осечку*. Но если за руль сядет маниту, всё будет немного по-другому. Демону, управляющему телом волшебного стрелка, для успешного использования силы нужно лишь пройти проверку ***оружейной магии***, и если он не наберёт лучшего результата, применяемые им оружейные заклятья всегда будут иметь эффект как минимум валета.

Но такой источник силы — палка о двух концах. Стрелок, потерявший контроль над собой, будет внушать ужас всем очевидцам: он получает изъян ***поборник Дьявола***, пока дух удерживает власть над телом.

rom_mik@mail.ru #9316

Глава двенадцатая: На несколько демонов больше

Испокон веков известно, что не все маниту равны. Чаще всего, встречаются рядовые духи, которых карточные маги и волшебные стрелки привычно находят для того, чтобы урвать у них толику силы для сотворения заклятий. Есть и маниту пошибом поменьше, не блещущие ни смекалкой, ни силой, которую из них можно выжать. Таких обычно ищут, пытаясь сотворить фокусы.

Разумно предположить, что, если есть низшие маниту, то должны быть и сильные мира иного. И это действительно так! В Землях Охоты встречаются духи, с помощью которых можно стирать с лица земли города и обрушивать небеса, и, что важнее всего, эти духи готовы предоставить силу тем, кому хватит мужества её потребовать...

За определённую плату, разумеется. Эти маниту на голову выше других, и ставки во время игры с ними взлетают до небес.

Большая сила за большую цену

Ниже приведены несколько могущественных маниту, к которым можно обратиться в случае, когда картёжник готов пойти на больший риск ради ещё большей силы.

У каждого из этих «уникальных» маниту есть особые *мотивы* связываться с героями — цели, которых они хотят добиться в мире людей. Эти мотивы определяют заклятья, на которые духи готовы будут предоставить дополнительную силу, а также *анте*, которое картёжнику придётся заплатить для того, чтобы маниту согласился сесть с ним за один покерный стол. Анте не имеет ничего общего с *расплатой* — это, своего рода, взнос за вход на турнир, который картёжник должен будет оплачивать каждый раз, когда решится сыграть с маниту.

Сила, предоставляемая духами картёжнику, выражается в виде дополнительных карт, которые он тянет при сотворении заклятья. Количество карт описывается в графе *прикуп*, а категория заклятий или условия, при которых они могут быть использованы, — в мотивах. Но, как ты можешь догадаться, Маршал, чем больше карт, тем больше вероятность нарваться на джокера. И расплату, которая постигнет несчастного картёжника, свершит именно призванный им могущественный маниту. Обычно форма расплаты каким-то образом соответствует характеру духа или служит его личным целям. Что до картёжника, скажем только, что приятного будет мало. Подробнее о том, что может случиться, смотри в графе расплата в описании каждого конкретного маниту.

Важный момент, дружище. Если картёжник просит о помощи одного из таких демонов, он обязан открыть все карты прикупа (или хотя бы одну, если есть возможность выбора количества), даже если обладает чертой ***игра по-маленькой***.

Сокровенные истины

Встретить этих выдающихся маниту можно, связавшись с ними напрямую. Обычно картёжники узнают об их существовании друг от друга, но могут и случайно наткнуть-

rom_mik@mail.ru #9316

ся на тайные имена во время оккультных исследований. Если картёжник проводит изыскания в подобающей библиотеке с достаточным количеством оккультных манускриптов и прошёл проверку ***знания (оккультизм)*** с двумя подъёмами, то в дополнение к информации, которую он искал изначально, ты, Маршал, можешь подбросить ему «пищу для размышления» в виде парочки загадочных имён и фраз о «силе, которая жаждет, чтобы ей овладели». Если это подстегнёт любопытство картёжника, он имеет шансы получить чуть больше, совершив ещё одну проверку ***знания (оккультизм)*** со штрафом –2. При успехе ему откроется точное имя, на которое откликается маниту, а также способы выхода с ним на связь, включая штраф, налагаемый на проверки при попытках наладить контакт. При подъёме ему также открываются некоторые сведения о стоимости игры. Мы не рекомендуем раскрывать неприятные подробности анте, а уж расплаты и подавно: узнав о том, что их может ждать в случае провала при общении с демонами, твои герои не будут испытывать должного страха перед неизведанным.

После того, как персонаж каким-либо образом узнаёт о существовании маниту и осваивает процесс выхода на контакт, всякий раз, успешно пройдя проверку ***карточной магии*** для сотворения заклятья, но ещё не вытягивая карт, он может попытаться свободным действием связаться с демоном. Для этого требуется проверка ***знания (оккультизм)*** с соответствующим штрафом. Провал означает, что ничего не произошло, и заклятье применяется как обычно: картёжник не должен ни платить анте, ни тянуть карты сверх нормы. В случае успеха маниту откликается на зов и добавляет к его руке карты, если заклятье картёжника отвечает условиям, описанным в мотивах. В противном случае демон исчезает, не дав ничего. В обоих случаях, он конечно же не забудет потребовать уплаты анте. Эффект заклятья разрешается как обычно. В случае, если картёжник получает расплату, вместо вытягивания карты по таблице в силу вступает эффект, указанный в графе расплата. Настоящее веселье начинается в случае критического провала проверки ***знания (оккультизм)***. Это значит, что вместо желаемого маниту карточный маг привлёк внимание *короля-самоубийцы* — демона, описанного ниже наряду с прочими. У волшебного стрелка всё немного проще. В случае критического провала ***знания (оккультизм)*** они всего лишь сталкиваются с осечкой.

Маниту с большой буквы

Ниже, Маршал, перечислено несколько духов, с которыми твои герои имеют шансы сесть за покерный стол или встретиться лицом к лицу на главной улице. Каждый из них очень хитёр, силён и может быть раскрыт как полноценный персонаж приключения или целой кампании. Не стесняйся придумывать своих маниту и использовать их так, как посчитаешь нужным. В конце концов, эти пройдохи хитростью толкают смертных на тёмный путь уже не одну сотню лет: если на то будет нужда, каждый из них вполне может воплотиться в материальном мире в человеческом обличье там, где уровень страха 4 или выше...

Могущество этих демонов вне Земель Охоты зависит от уровня страха местности. Для каждого параметра указаны три значения, соответствующие 4-му, 5-му и 6-му уровню страха. Когда указано только одно значение, оно одинаково для всех уровней. Сила демона в Землях Охоты совпадает с силой при 6-ом уровне страха.

Виски-Джек

Старый пьяница в длинном пальто, с изнаночной стороны которого позвякивает множество фляжек и бутылок. Среди них найдётся любой алкогольный напиток, когда-либо придуманный на Земле.

rom_mik@mail.ru #9316

Штраф: нет.

Мотивы: Виски-Джек обожает, когда люди спьяну совершают мерзкие поступки и ведут себя как свиньи. Если кому-то при этом ещё и наваляют, тем лучше. Виски-Джек с радостью поможет любому заклятью, связанному с алкоголем, а особенно его злоупотреблением.

Прикуп: от одной до пяти карт.

Анте: каждая дополнительная карта, которую тянет маг, означает глоток, сделанный им из фляжки Виски-Джека. Начиная со следующего раунда после того, как он обратился к Виски-Джеку, выпитое ударяет чародею в голову, и картёжник получает −2 ко всем проверкам за каждый сделанный глоток. Эффекты от множественных призывов Виски-Джека суммируются. Вне зависимости от количества глотков, картёжник трезвеет через 3d6 часов после последнего из них. Фокус *горелые жёлуди* никак не спасает от этого опьянения.

Расплата: забывая обо всём, карточный маг судорожно ищет ближайший источник алкоголя. Как только таковой будет найден, герой приложит все усилия, чтобы им завладеть. После этого начинает жадно пить, пока не потеряет сознание. А до тех пор Виски-Джек щедро делает сосуд бездонным.

Характеристики: ловкость d8/d10/d12, смекалка d8/d10/d12, характер d12+2, сила d8/d10/d12, выносливость d8/d10/d12.
Навыки: все навыки и знания (кроме сверхъестественных навыков) d8/d10/d12, убеждение d12+2, драка d12/d12+1/d12+2.
Защита: 8/9/10; **стойкость:** 7/8/9; **шаг:** 6; **выдержка:** 4/5/6.
Черты: глоток мужества, боец-импровизатор.
Снаряжение: бутылка дешёвого виски.
Особенности:

- **Бесстрашный:** невосприимчив к ужасу и запугиванию.
- **Бутылка виски:** Виски-Джек не приемлет никакого другого оружия, кроме бутылки дешёвого пойла, которую держит в правой руке. Урон равен сила+d6. После того, как Виски-Джек нанесёт своим оружием первое ранение, бутылка разбивается, а острые края получившейся розочки увеличивают урон до сила+2d6. Пока бутылка цела, в начале каждого своего раунда Виски-Джек свободным действием отпивает из неё, получая преимущества от черты глоток мужества, не пьянея при этом.
- **Воплощение (только в мире людей):** гибель его воплощения в мире людей никак не сказывается на самом маниту, обитающем в Землях Охоты.
- **Пары спиртного:** все в пределах большого шаблона вокруг Виски-Джека каждый раунд должны совершать проверку выносливости со штрафом −2 и при провале получать уровень усталости от опьянения.
- **Размер:** 0/+1/+2.
- **Страх:** демоническая натура и горящие кострами преисподней глаза вынуждают сделать проверку храбрости любого, кто заглянет в них, со штрафом 0/−2/−4.

Гансмоук

Стрелок, одетый в чёрный потрёпанный плащ-пыльник и почти никогда не убирающий руки от висящих на поясе револьверов. Его глаза светятся подобно тлеющим углям, а взгляд полон жажды крови и выражает непоколебимое желание убивать. Гансмоук обожает запах порохового дыма, поэтому он один из немногих духов, которые откликаются на зов волшебных стрелков.

Штраф: нет.

Мотивы: убивать, предпочтительно с помощью огнестрельного оружия. Гансмоук готов предоставить свою силу на любое заклятье, зачаровывающее огнестрельное оружие для последующего убийства.

Прикуп: три карты.

Анте: на протяжении следующего часа маг испытывает практически неконтролируемые позывы разрядить своё оружие. В воздух —

rom_mik@mail.ru #9316

сойдёт, но в человека — лучше. Проблема в том, что позывы он испытывает именно тогда, когда должен себя вести тихо или вежливо. Противостояние этому требует проверки ***характера*** раз в десять минут или тогда, когда Маршал сочтёт это уместным.

Если маг намеревается только ранить противника, Гансмоук будет крайне рассержен, и кроме джокеров, среди вытащенных для сотворения заклятья карт, тузы тоже будут приводить к расплате вне зависимости от их цвета!

Расплата: в течение следующего часа бедолага обязан кого-то застрелить, иначе он сам умрёт.

Характеристики: ловкость d8/d10/d12, смекалка d8/d10/d12, характер d12+2, сила d8/d10/d12, выносливость d8/d10/d12.
Навыки: все навыки и знания (кроме сверхъестественных навыков) d8/d10/d12, убеждение d12+2, стрельба d12/d12+1/d12+2, оружейная магия d8/d10/d12.
Защита: 8/9/10; **стойкость:** 7/8/9; **шаг:** 6; **выдержка:** 4/5/6.
Черты: атака с двух рук, амбидекстр, дуэлянт.
Оружейные заклятья: все заклятья из арсенала волшебных стрелков.
Снаряжение: парные флотские кольты из призрачной стали (3d6 ББ1).
Особенности:

- **Бесстрашный:** невосприимчив к ужасу и запугиванию.
- **Воплощение (только в мире людей):** гибель его воплощения в мире людей никак не сказывается на самом маниту, обитающем в Землях Охоты.
- **Пороховой дым:** силуэт Гансмока заволакивает клубящийся пороховой дым, накладывая штраф −2 на все дистанционные атаки по нему. Все в радиусе среднего шаблона вокруг демона должны каждый раунд проходить проверку выносливости и при провале получать уровень усталости от отравления дымом, который проходит за полчаса отдыха в хорошо проветриваемом помещении или на свежем воздухе.
- **Размер:** 0/+1/+2.
- **Свой арсенал:** Гансмоуку не приходится вызывать кого-то на дуэль для того, чтобы сотворить оружейное заклятье. Являясь могущественным маниту, он пользуется собственной силой. Провал при проверке оружейной магии все равно обеспечивает ему заклятье на минимальном уровне, соответствующем карте валет, успех даёт заклятье на уровне дамы, а подъём — туза. Осечки ему не грозят по той же причине, хотя при критическом провале заклятье всё же не удаётся.
- **Страх:** демоническая натура и горящие кострами преисподней глаза вынуждают сделать проверку храбрости любого, кто заглянет в них, со штрафом 0/−2/−4.

rom_mik@mail.ru #9316

Двуличник

Демон выглядит как худощавый человек со вторым лицом на затылке. Одно из лиц очень красиво, в то время как другое — невероятно уродливо. Когда Двуличник что-либо произносит, оба лица говорят одновременно.

Штраф: нет. Приходит только к персонажам-картёжникам.

Мотивы: он сеет среди людей обман и предательство: как друг друга, так и самих себя. Двуличник может помочь заклятьям, создающим иллюзии (любого рода обманы чувств и разума) и направленными на обман.

Прикуп: три карты.

Анте: умело тасуя и передёргивая факты, Двуличник показывает персонажу, что его спутники далеко не так добры, как кажется. На следующие d6 дней картёжник получает крупный изъян ***заблуждение***, начиная верить, что его друзья и приятели за его спиной замышляют против него что-то на редкость недоброе.

Расплата: на следующий месяц герой получает ауру лживости: никто в своём уме не станет ему верить. Даже если все его слова — чистая правда, в глазах других это будет грязная ложь.

Характеристики: ловкость d8/d10/d12, смекалка d8/d10/d12, характер d12+2, сила d8/d10/d12, выносливость d8/d10/d12.
Навыки: все навыки и знания (кроме сверхъестественных навыков) d8/d10/d12, запугивание d12/d12+1/d12+2, карточная магия d8/d10/d12, провокация d12/d12+1/d12+2, убеждение d12+2.
Защита: 8/9/10; **стойкость:** 7/8/9; **шаг:** 6; **выдержка:** 4/5/6.
Черты: пройдоха.
Карточные заклятья: любые создающие иллюзии заклятья.
Особенности:

- **Бесстрашный:** невосприимчив к ужасу и запугиванию.
- **Размер:** 0/+1/+2.
- **Воплощение (только в мире людей):** гибель его воплощения в мире людей никак не сказывается на самом маниту, обитающем в Землях Охоты.
- **Два лица:** для того, чтобы Двуличник мог использовать убеждение, ему надо повернуться к персонажам красивым лицом, а для запугивания — уродливым. Применять провокацию он может любой личиной.
- **Своя игра:** Двуличнику не приходится садиться за покерный стол, чтобы сотворить карточное заклятье. Являясь могущественным маниту, он пользуется собственной силой. Провал при проверке карточной магии все равно обеспечивает ему заклятье на минимальном уровне, успех даёт заклятье на уровне комбинации сет, а подъем — комбинации фулл-хаус. Расплата ему не грозит по той же причине, хотя при критическом провале заклятье всё же не удаётся.
- **Сила слова:** Двуличник не любит оружия и драк, однако его слова могут ранить не хуже пули. Сила слов демона распространяется на всех, кто может его слышать.
- **Сила убеждения:** когда Двуличник выигрывает встречную проверку убеждения против смекалки, оппоненты расслабляются, теряя чувство опасности, и получают один уровень усталости.
- **Сила провокации:** если Двуличник одерживает верх во встречной проверке провокации против характера, мастерские издёвки наносят проигравшим одно ранение.
- **Сила запугивания:** персонажи, проигравшие Двуличнику во встречной проверке храбрости против его запугивания, должны осуществить проверку по таблице страха.
- **Страх:** демоническая натура и горящие кострами преисподней глаза вынуждают сделать проверку храбрости любого, кто заглянет в них, со штрафом 0/−2/−4.

rom_mik@mail.ru #9316

Золотой Телец

Огромный золотой минотавр с пылающими глазами.

Штраф: нет.

Мотивы: Золотой Телец стремится обратить людей к нечестивым культам и тёмным божествам. Он с радостью поможет любым заклятьям, направленным против чудотворцев или представителей духовенства.

Прикуп: четыре карты.

Анте: на протяжении всей следующей недели картёжник получает −2 к ***харизме*** при любом взаимодействии с верующими и духовенством.

Расплата: благотворные чудеса или ритуалы шаманов, нацеленные на картёжника, будут получать штраф −2. Этот эффект складывается от нескольких расплат, полученных от Золотого Тельца.

Характеристики: ловкость d8/d10/d12, смекалка d8/d10/d12, характер d12+2, сила d12/d12+1/d12+2, выносливость d10/d12/d12+1.
Навыки: все навыки и знания (кроме сверхъестественных навыков) d8/d10/d12, драка d10/d12/d12+1, убеждение d12+2.
Защита: 8/9/10; **стойкость:** 7/8/9; **шаг:** 6; **выдержка:** 4/5/6.
Черты: бугай, круговой удар.
Снаряжение: огромный двуручный топор с двумя лезвиями (сила+d10, ББ1, защита −1).
Особенности:

- **Бесстрашный:** невосприимчив к ужасу и запугиванию.
- **Богохульник:** Золотой телец получает +2 на проверки любых параметров (и даже урона!) против чудотворцев.
- **Воплощение (только в мире людей):** гибель его воплощения в мире людей никак не сказывается на самом маниту, обитающем в Землях Охоты.
- **Ко мне!:** осуществив успешную проверку драки против защиты, Золотой телец может притянуть своим топором любого персонажа в радиусе среднего шаблона вокруг себя в соседнюю с собой клетку.
- **Размер:** +1/+2/+3.
- **Страх:** демоническая натура и горящие кострами преисподней глаза вынуждают сделать проверку храбрости любого, кто заглянет в них, со штрафом 0/−2/−4.
- **Удар рогами:** сила+d6.

Каратель

Стрелок со шляпой, скрывающей лицо. Даже в те мгновения, когда его лицо должно было бы открыться свету, его вопреки всему окутывает тьма.

Штраф: нет. −4 для персонажей с крупным изъяном ***мстительный***.

Мотивы: Каратель стремится проливать кровь в отмщение за несправедливость или то, что одержимые местью считают несправедливостью. Он помогает любым заклятьям, которыми картёжник намеревается навредить тем, кто, по его мнению, обошёлся с ним несправедливо.

Прикуп: три карты.

Анте: на одну неделю картёжник получает крупный изъян ***мстительный*** и всегда старается свершить отмщение через насилие.

Расплата: заклятье срабатывает, как если бы картёжник собрал роял-флеш, а волшебный стрелок — вытащил красного джокера, но действует на кого-то, кто не желает ему зла. Теперь этот человек, его друзья или семья будут искать, как отомстить картёжнику или волшебному стрелку.

Характеристики: ловкость d8/d10/d12, смекалка d8/d10/d12, характер d12+2, сила d8/d10/d12, выносливость d8/d10/d12.
Навыки: все навыки и знания (кроме сверхъестественных навыков) d8/d10/d12, стрельба d12/d12+1/d12+2, убеждение d12+2.
Защита: 8/9/10; **стойкость:** 7/8/9; **шаг:** 6; **выдержка:** 4/5/6.
Черты: правая рука дьявола, меткий стрелок, беспощадный, стрельба от бедра.

rom_mik@mail.ru #9316

Снаряжение: флотский кольт.
Особенности:
- **Бесстрашный:** невосприимчив к ужасу и запугиванию.
- **Воплощение (только в мире людей):** гибель его воплощения в мире людей никак не сказывается на самом маниту, обитающем в Землях Охоты.
- **Выстрелы на добивание:** каждое следующее попадание Карателя в одного и того же персонажа наносит на 1 больше урона. Этот эффект может складываться многократно. Например, при третьем попадании по герою за бой, демон получает +2 к проверке урона.
- **Ответный выстрел:** получает +2 к проверкам стрельбы против персонажа, который последним пытался атаковать Карателя.
- **Размер:** 0/+1/+2.
- **Страх:** демоническая натура и горящие кострами преисподней глаза вынуждают сделать проверку храбрости любого, кто заглянет в них, со штрафом 0/−2/−4.

Коллекционер

Ухоженный и стильно одетый мужчина. Коллекционер всегда наряжается в чёрный, пошитый явно на заказ дорогой костюм и излучает ауру спокойствия и дружелюбия. При нём есть самые дорогие и модные аксессуары вроде трости из чёрного дерева и золотых карманных часов.

Штраф: нет. Приходит только к персонажам-картёжникам.

Мотивы: Коллекционер упивается людской алчностью и порождаемыми ею страданиями. Он желает заполучить в свои владения любые ценности, особенно мистические реликвии. Коллекционер усилит любые заклятья, нацеленные на овладение чужой собственностью. Он поможет в ограблении поезда, но вряд ли — в возврате украденных пожитков бабули Миггинс (если, конечно, «герой» не собирается оставить бабушкины деньги себе).

Прикуп: две карты, три если объект хищения — реликвия.

Анте: картёжник получает крупный изъян ***жадность*** на 1d6 дней.

Расплата: карточный маг становится одержим недавно увиденной ценностью (например, собственностью друга!). Следующие 1d6 дней он всеми силами стремится заполучить этот предмет себе. Особенно жестокие могут и убить, хотя большинство скорее попытаются украсть.

Характеристики: ловкость d8/d10/d12, смекалка d8/d10/d12, характер d12+2, сила d8/d10/d12, выносливость d8/d10/d12.
Навыки: все навыки и знания (кроме сверхъестественных навыков) d8/d10/d12, карточная магия d12/d12+1/d12+2, убеждение d12+2.
Защита: 8/9/10; **стойкость:** 7/8/9; **шаг:** 6; **выдержка:** 4/5/6.
Черты: мэтр.
Карточные заклятья: все доступные картёжникам заклятья.
Снаряжение: раритетная колода обычных игральных карт.
Особенности:
- **Бесстрашный:** невосприимчив к ужасу и запугиванию.
- **Воплощение (только в мире людей):** гибель его воплощения в мире людей никак не сказывается на самом маниту, обитающем в Землях Охоты.
- **Деньги на ветер:** Коллекционер получает +2 на все проверки против персонажей с изъяном транжира.
- **Не порти костюм:** персонажи с изъяном жадность не могут нанести ранения Коллекционеру.
- **Размер:** 0/+1/+2.
- **Своя игра:** Коллекционеру не приходится садиться за покерный стол, чтобы сотворить карточное заклятье. Являясь могущественным маниту, он пользуется собствен-

rom_mik@mail.ru #9316

ной силой. Провал при проверке карточной магии все равно обеспечивает ему заклятье на минимальном уровне, успех даёт заклятье на уровне комбинации сет, а подъем — комбинации фулл-хаус. Расплата ему не грозит по той же причине, хотя при критическом провале заклятье всё же не удаётся.

- **Страх:** демоническая натура и горящие кострами преисподней глаза вынуждают сделать проверку храбрости любого, кто заглянет в них, со штрафом 0/−2/−4.

Короли-самоубийцы

Эти демоны принимают облик того маниту, которого картёжник первоначально стремился призвать. Короли-самоубийцы — призраки картёжников, умерших из-за настигшей их расплаты.

Штраф: недоступен для призыва.

Мотивы: всё, что они могут хотеть, это освободиться от мучительного существования на грани жизни и смерти. Короли могут получить свободу, лишь вселившись в другого карточного мага и убив его.

Прикуп: пять карт, которые учитываются только для определения расплаты.

Анте: нет.

Расплата: король-самоубийца пытается вселиться в картёжника через встречную проверку ***характера***. ***Характер*** короля всегда на одну ступень выше ***характера*** жертвы. Следующие 1d4 раундов цель должна будет успешно проходить встречные проверки, иначе король овладевает её телом и на протяжении последующего раунда будет пытаться убить картёжника всеми силами и подручными средствами. В любом случае, после этого раунда демон покидает тело. Если ему удалось убить героя, то душа того картёжника, которым был король до смерти, обретает покой, а герой превращается в нового короля-самоубийцу. Душа несчастного попадает в плен между жизнью и смертью, лишая его шанса на загробную жизнь в виде меченого (даже если у персонажа есть черта ***проклятый***). Пиковая Дама будет довольна, а вот персонаж понадобится новый.

Характеристики: ловкость d8/d10/d12, смекалка d8/d10/d12, характер d12+2, сила d8/d10/d12, выносливость d8/d10/d12.
Навыки: все навыки и знания (кроме сверхъестественных навыков) d8/d10/d12, карточная магия d8/d10/d12, убеждение d12+2.
Защита: 8/9/10; **стойкость:** 7/8/9; **шаг:** 6; **выдержка:** 4/5/6.
Изъяны: клятва (готов отдать всё за свою госпожу — Пиковую Даму).
Карточные заклятья: три любых заклятья из арсенала картёжников.
Особенности:

- **Бесстрашный:** невосприимчив к ужасу и запугиванию.
- **Верность:** нанести ранение королю-самоубийце можно только тогда, когда Пиковая Дама находится в шоке.
- **Воплощение (только в мире людей):** гибель его воплощения в мире людей никак не сказывается на самом маниту, обитающем в Землях Охоты.
- **Размер:** 0/+1/+2.
- **Своя игра:** королям не приходится садиться за покерный стол, чтобы сотворить карточное заклятье. Являясь могущественными маниту, они пользуются собственной силой. Провал при проверке карточной магии все равно обеспечивает им заклятье на минимальном уровне, успех даёт заклятье на уровне комбинации сет, а подъём — комбинации фулл-хаус. Расплата им не грозит по той же причине, хотя при критическом провале заклятье всё же не удаётся.
- **Страх:** демоническая натура и горящие кострами преисподней глаза вынуждают сделать проверку храбрости любого, кто заглянет в них, со штрафом 0/−2/−4.

rom_mik@mail.ru #9316

Линч

Демон выглядит как приземистый толстяк средних лет в белом костюме с безупречно ухоженным лицом (зубы, волосы, выбритые щёки и т. п.)

Штраф: −2

Мотивы: цель Линча — пробуждать в людях стадный инстинкт с конечным результатом в виде насилия. Он поможет тем, кто пытается оказать влияние на людей, и ещё с большим удовольствием, если их склоняют к насилию.

Прикуп: две карты; четыре, если маг призывает к насилию.

Анте: когда заклятье рассеется, у его целей появится неясное ощущение, что их несправедливо использовали. Если под действием магии они совершили какую-то ужасную вещь, они каким-нибудь образом обвинят в их поведении картёжника и отправятся по его душу.

Расплата: лучше бы картёжник держал свой рот на замке, поскольку толпа оборачивается против него и собирается вздёрнуть колдуна на ближайшем суку.

Характеристики: ловкость d8/d10/d12, смекалка d8/d10/d12, характер d12+2, сила d8/d10/d12, выносливость d8/d10/d12.
Навыки: все навыки и знания (кроме сверхъестественных навыков) d8/d10/d12, драка d10/d12/d12+1, провокация d12/d12+1/d12+2, убеждение d12+2.
Защита: 8/9/10; **стойкость:** 7/8/9; **шаг:** 6; **выдержка:** 4/5/6.
Особенности:

- **Бесстрашный:** невосприимчив к ужасу и запугиванию.
- **Воплощение (только в мире людей):** гибель его воплощения в мире людей никак не сказывается на самом маниту, обитающем в Землях Охоты.
- **Петля висельника:** петля, как на эшафоте, появляется вокруг шеи жертвы, нанося сила+d8 урона. Используется только в ближнем бою с навыком драки.
- **Попробуй ударить:** выиграв встречную проверку провокации против характера, Линч заставляет персонажа следующим его действием бросить оружие и бежать на демона, атакуя его голыми руками.
- **Раздоры:** в самом начале каждого раунда один из персонажей (выбирается случайно), атакующих Линча, попадает под его влияние и в течение этого раунда действует против своих товарищей.
- **Размер:** 0/+1/+2.
- **Страх:** демоническая натура и горящие кострами преисподней глаза вынуждают сделать проверку храбрости любого, кто заглянет в них, со штрафом 0/−2/−4.

Мортис

Излюбленная личина Мортиса — длинный, сухопарый джентльмен с бледным лицом и редкими неухоженными волосами по пояс. У него тёмно-карие глаза с пронзительным взглядом, а в руках он держит трость с серебряным набалдашником в виде черепа. Он одет в грязно-бурый изрешечённый пулями пыльник и носит на поясе покрытый зловещей вязью «Миротворец» из призрачной стали.

Штраф: нет.

Мотивы: Мортис, вероятно, — самый заинтересованный в личной выгоде маниту, а интересуют его, разумеется, человеческие души. Он активно ищет алчных до власти картёжников и волшебных стрелков, с которыми заключает нечестивые договоры о мистической силе в обмен на стабильный поток душ.

Прикуп: две карты.

Анте: договор с Мортисом. Подписавший договор становится одержим смертью. Он никогда не берёт пленных и безжалостно убивает всех, кто встаёт у него на пути. До тех пор, пока маг не разорвёт контракт, он получает изъян ***жажда крови***.

Кроме того, в полночь последнего дня каждого месяца, если чародей не убил хотя бы троих людей за этот месяц, злой дух подвер-

rom_mik@mail.ru #9316

гает мага расплате: узы бюрократии крепки, а в Преисподней — тем более. Это будет продолжаться до самой смерти колдуна (после которой он, разумеется, попадёт в Ад, где его душу приберёт к рукам бывший работодатель) или до тех пор, пока маг не найдёт способ разорвать нечестивый договор. Для этого можно, к примеру, не применять заклятья в течение месяца либо же найти и убить Мортиса в Землях Охоты, но игрокам об этих способах говорить не обязательно.

Расплата: Мортис вцепляется в душу подписавшего договор мёртвой хваткой, и тот стареет на 1d4 лет. Если персонаж меченый и не может стареть в буквальном смысле, то эффект расплаты отражается только на внешнем виде.

Характеристики: ловкость d8/d10/d12, смекалка d8/d10/d12, характер d12+2, сила d8/d10/d12, выносливость d8/d10/d12.
Навыки: все навыки и знания (кроме сверхъестественных навыков) d8/d10/d12, драка d10/d12/d12+1, стрельба d10/d12/d12+1, убеждение d12+2.
Защита: 8/9/10; **стойкость:** 7/8/9; **шаг:** 6; **выдержка:** 4/5/6.
Изъяны: жажда крови.
Снаряжение: покрытый зловещей вязью кольт миротворец одиночного действия из призрачной стали (2d6+1, ББ1), трость с серебряным набалдашником в виде черепа (сила+d6).
Особенности:

- **Бесстрашный:** невосприимчив к ужасу и запугиванию.
- **Воплощение (только в мире людей):** гибель его воплощения в мире людей никак не сказывается на самом маниту, обитающем в Землях Охоты.
- **Неуязвимость (только в Землях Охоты):** нанести ранение Мортису может только тот, кто заключил с ним договор. Остальные, тем не менее, могут вводить демона в шок и накладывать на него различные эффекты.
- **Размер:** 0/+1/+2.
- **Смертельная усталость:** урон от выстрелов из миротворца Мортиса наносит не ранения, а уровни усталости. Когда все противники потеряют сознание, демон сначала выпьет всю их жизненную силу с помощью трости, а затем бросит тела догнивать. Врагов-меченых Мортис не добивает.
- **Страх:** демоническая натура и горящие кострами преисподней глаза вынуждают сделать проверку храбрости любого, кто заглянет в них, со штрафом 0/−2/−4.
- **Удар Гераса:** нанося удар своей тростью, Мортис вместо каждого нанесённого ранения отнимает у жертвы год жизни, залечивая при этом одно своё ранение. Не действует на меченых.

Обгорелый Человек

Демон выглядит как обычный человек, только его кожа опалена дочерна, а глаза спеклись в угольки.

Штраф: −2. Приходит только к персонажам-картёжникам. Недоступен меченым.

Мотивы: Обгорелый Человек хочет ходить по земле, властвуя над телом меченого и предпочёл бы при этом обладать способностями к карточной магии. Этот дух не откликнется на зов картёжника, который уже стал меченым. Из своей любви к искусству может усилить любое заклятье.

Прикуп: две карты.

Анте: если карточный маг когда-нибудь умрёт от огня, то при проверке становления меченым он тянет одну дополнительную карту за каждый визит Обгорелого Человека. Если он всё же восстаёт из могилы, то вместо обычного маниту в него вселяется Обгорелый Человек, ***характер*** которого равен d12+2. Удачной борьбы за власть над телом, партнёр.

Расплата: демон вселяется в неудачливого колдуна на 2d4 раунда и тут же пытается найти источник огня, чтобы сжечь своей жертве кожу, предпочтительно — лицо. Как только

rom_mik@mail.ru #9316

ему это удастся, картёжник получает изъян ***уродство*** и (как минимум) 2d6 урона, а Обгорелый Человек покинет его тело.

Характеристики: ловкость d8/d10/d12, смекалка d8/d10/d12, характер d12+2, сила d8/d10/d12, выносливость d8/d10/d12.
Навыки: все навыки и знания (кроме сверхъестественных навыков) d8/d10/d12, драка d8/d10/d12, колдовство d12/d12+1/d12+2, убеждение d12+2.
Защита: 8/9/10; **стойкость:** 7/8/9; **шаг:** 6; **выдержка:** 4/5/6.
Карточные заклятья: кольцо огня.
Снаряжение: ничего нет, даже одежды. Всё сгорело.
Особенности:

- **Бесстрашный:** невосприимчив к ужасу и запугиванию.
- **Воплощение (только в мире людей):** гибель его воплощения в мире людей никак не сказывается на самом маниту, обитающем в Землях Охоты.
- **Горящие руки:** атаки демона в ближнем бою наносят дополнительные 2d4 урона от огня, а одежда его жертвы имеет шанс загореться по правилам возгорания.
- **Пироман:** Обгорелому Человеку доступно лишь одно заклятье — кольцо пламени. При успешной проверке колдовства он создаёт 5 сегментов стены, при подъёме — 10.
- **Размер:** 0/+1/+2.
- **Страх:** демоническая натура и горящие кострами преисподней глаза вынуждают сделать проверку храбрости любого, кто заглянет в них, со штрафом 0/−2/−4.
- **Устойчивость:** Обгорелый Человек полностью неуязвим к огню, как обычного так и магического происхождения.

Песочный Человек

Высокий костлявый силуэт Песочного Человека всегда облачён в изодранный длинный плащ. Его окружает вихрь песка и пыли, и никто не может сказать наверняка, какое лицо прячется под вечно поднятым капюшоном.

Штраф: нет. Приходит только к персонажам-картёжникам, не имеющим изъяна ***ночные кошмары***.

Мотивы: Песочный Человек хочет посеять ужас во снах других людей, особенно картёжников. Готов помочь любым заклятьям, имеющим отношение ко сну или сновидениям, особенно заклятью *баюшки-баю*.

Прикуп: три карты, пять для заклятья *баюшки-баю*.

Анте: в следующий раз, когда картёжник заснёт, он должен будет совершить встречную проверку ***характера*** против ***характера*** Песочного Человека, равного d12+1. Провал означает, что картёжник получает изъян ***ночные кошмары*** на один день за каждые успех и подъём Песочного Человека.

rom_mik@mail.ru #9316

Расплата: если картёжник получит критический провал при встречной проверке ***характера*** или нарвётся на расплату, Песочный Человек вырывает сердце у воплощения колдуна в мире грёз. Всё, что ему остаётся, — жуткие и бессмысленные кошмары. Картёжник получает изъян ***ночные кошмары*** до тех пор, пока каким-либо образом не вернёт сердце своих снов. Это должно стать захватывающим приключением, а первым шагом будут поиски заветной двери в свои сны. Я надеюсь на твою фантазию, Маршал.

Характеристики: ловкость d8/d10/d12, смекалка d8/d10/d12, характер d12+2, сила d8/d10/d12, выносливость d8/d10/d12.
Навыки: все навыки и знания (кроме сверхъестественных навыков) d8/d10/d12, колдовство d10/d12/d12+1, убеждение d12+2.
Защита: 8/9/10; **стойкость:** 7/8/9; **шаг:** 6; **выдержка:** 4/5/6.
Силы: волна, поток, смерч, стена, ураган.
Пункты силы: 5 за каждого нападающего, выступившего против Песочного Человека.
Особенности:

- **Бесстрашный:** невосприимчив к ужасу и запугиванию.
- **Воплощение (только в мире людей):** гибель его воплощения в мире людей никак не сказывается на самом маниту, обитающем в Землях Охоты.
- **Размер:** 0/+1/+2.
- **Кошмары:** Песочный Человек может потратить действие и наслать на любого спящего кошмары, вынуждающие жертву каждый раунд проходить проверку характера со штрафом −2, пока не проснётся. Если хотя бы одна проверка будет провалена, персонаж тут же просыпается в состоянии при смерти.
- **Неуязвимость:** атаки любым оружием проходят сквозь демона как сквозь песок, не нанося урон. Ранить Песочного Человека можно только голыми руками.
- **Песчаная буря:** все доступные демону силы кроме обычного эффекта сопровождаются песчаной бурей. Персонаж, попавший в область действия любого заклятья (кроме стены), должен пройти проверку выносливости, при провале он будет ослеплён песком на один раунд.
- **Сонное царство:** любой персонаж, успешно атаковавший демона (даже если ранение не было нанесено), должен пройти проверку выносливости со штрафом −4 и при провале уснуть на d4 раунда.
- **Страх:** демоническая натура и горящие кострами преисподней глаза вынуждают сделать проверку храбрости любого, кто заглянет в них, со штрафом 0/−2/−4.

Пиковая Дама

Дама выглядит как царственная особа с пышными формами и мертвенно-бледной кожей. На её голове покоится корона, а лицо скрыто маской, которая на протяжении общения неуловимо меняется с улыбающейся на грустную и обратно. У её ног струится зловещая дымка, в которой то и дело проглядываются человеческие очертания — это приручённые Дамой короли-самоубийцы.

Штраф: −6. Приходит только к персонажам-картёжникам.

Мотивы: Пиковая Дама стремится расширить свою свиту, через расплату утащив картёжников на тот свет и превратив их в королей-самоубийц. Любые заклятья годятся, ведь чем больше картёжник прибегает к помощи Пиковой Дамы, тем скорее он будет принадлежать ей!

Прикуп: картёжник может тянуть по одной карте до тех пор, пока не вытянет любого джокера или пиковую даму, — в этом случае его находит расплата.

Анте: вытянутая на сотворении заклятья пиковая дама приносит расплату как и джокеры.

Расплата: картёжник падает наземь с тяжелейшим сердечным приступом. Он ***при смерти*** и должен осуществить проверку ***выносли-***

rom_mik@mail.ru #9316

вости (−4). При провале он умирает через 2d6 раундов. Проверка ***лечения*** (−4) спасёт картёжнику жизнь, но он остаётся ***при смерти***. Погибшие таким образом картёжники становятся королями- самоубийцами без возможности обрести вторую жизнь в виде меченого, даже если обладают чертой ***проклятый***.

Характеристики: ловкость d8/d10/d12, смекалка d8/d10/d12, характер d12+2, сила d8/d10/d12, выносливость d8/d10/d12.
Навыки: все навыки и знания (кроме сверхъестественных навыков) d8/d10/d12, убеждение d12+2.
Защита: 8/9/10; **стойкость:** 7/8/9; **шаг:** 6; **выдержка:** 4/5/6.
Особенности:

- **Бесстрашный:** невосприимчив к ужасу и запугиванию.
- **Размер:** 0/+1/+2.
- **Верная свита:** появляется со свитой королей-самоубийц. Их количество в два раза больше, чем число нападающих, выступивших против Пиковой Дамы. Каждый ход появляется новый король-самоубийца, при этом сама Дама не делает ничего.
- **Воплощение (только в мире людей):** гибель его воплощения в мире людей никак не сказывается на самом маниту, обитающем в Землях Охоты.
- **Живой щит:** половина всех королей-самоубийц (с округлением в большую сторону) всегда кружит около Пиковой Дамы, находясь в одной клетке с ней, защищая её. Если кто-то из них погибает, его место занимает другой, отвлекаясь от сражения с персонажами.
  Когда Пиковой Даме наносят урон, достаточный для ранения, один из королей подставляется под удар, и вне зависимости от количества урона, погибает. Пиковая Дама остаётся невредимой.
  Попасть в Пиковую Даму из дальнобойного оружия можно, только получив хотя бы один подъём при проверке стрельбы. Если проверка пройдена всего лишь с успехом — снаряд попадает в случайного короля вокруг неё. Это работает и для магических атак, похожих на стрельбу, например, заклятье козырь из арсенала картёжников.
  Эти короли не бросаются в бой, лишь отвечают свободными атаками тем, кто пытается напасть на Пиковую Даму. Все кружащие около Дамы короли нанесут удар голыми руками тому обидчику, который попробует атаковать Пиковую Даму в ближнем бою.
- **Казнить!:** Все короли, которые не защищают Пиковую Даму, атакуют персонажей с помощью карточных заклятий.
- **Страх:** демоническая натура и горящие кострами преисподней глаза вынуждают сделать проверку храбрости любого, кто заглянет в них, со штрафом 0/−2/−4.

rom_mik@mail.ru #9316

Рыжий Волк

Демон появляется в облике молодого, покрытого шрамами индейца-воина. В качестве головного убора он носит шкуру рыжего волка, а из рук его постоянно сочится чёрная кровь. Глаза Рыжего Волка похожи на чёрные бездны с красными точками посередине. Легенда гласит, что это дух одного из Последних сынов.

Штраф: нет. Приходит только к чистокровным индейцам-картёжникам.

Мотивы: Рыжий Волк стремится ещё больше разжечь распри между краснокожими и бледнолицыми, готов помочь любым заклятьям, которые могут к этому привести.

Прикуп: пять карт.

Анте: картёжник получает на d6 дней изъян ***дурной характер***, проявляющийся в его открытой неприязни к бледнолицым.

Расплата: на всю следующую неделю мага захлёстывает ненависть к белому человеку: теперь малейшее оскорбление или возражение со стороны бледнолицего заставит его броситься на обидчика с оружием.

Характеристики: ловкость d12+2, смекалка d8/d10/d12, характер d12+2, сила d12+2, выносливость d8/d10/d12.
Навыки: все навыки и знания (кроме сверхъестественных навыков) d8/d10/d12, драка d12+2, метание d12, убеждение d12+2.
Защита: 8/9/10; **стойкость:** 7/8/9; **шаг:** 6; **выдержка:** 4/5/6.
Снаряжение: копьё, томагавк (можно метать, возвращается в руку демона после атаки).
Особенности:

- **Бесстрашный:** невосприимчив к ужасу и запугиванию.
- **Воплощение (только в мире людей):** гибель его воплощения в мире людей никак не сказывается на самом маниту, обитающем в Землях Охоты.
- **Два удара:** Рыжий Волк может провести за один раунд две атаки, не получая никаких штрафов за множественные действия.
- **Неуязвимость:** ранения Рыжему Волку можно нанести только оружием, не противоречащим клятве старых путей.
- **Размер:** 0/+1/+2.
- **Страх:** демоническая натура и горящие кострами преисподней глаза вынуждают сделать проверку храбрости любого, кто заглянет в них, со штрафом 0/−2/−4.

Смоль

Демон предстаёт перед картёжниками как силуэт, окутанный клубящейся тьмой. Среди бурлящей мглы жутким, неестественным свечением выделяются лишь глаза духа, в которых каждый видит бездонную пропасть. Свет не отражается от поверхности его тела, пропадая без следа в кромешной черноте.

Штраф: +2 в безлунные ночи; нет штрафа при луне и звёздах; −2 в сумерках; −4 днём. Приходит только к персонажам-картёжникам.

Мотивы: Смоль живёт во тьме и приходит на помощь каждому картёжнику, который хочет сотворить тени или спрятаться во мгле. Помогает заклятьям, связанным с созданием или перемещением внутри тьмы и теней.

Прикуп: две карты, удваивает дистанцию и радиус действия заклятий.

Анте: все тени в радиусе, равном значению ***карточной магии*** × 2 клеток, с центром на картёжнике начинают источать мертвецкий холод, заставляя всех находящихся в этих тенях каждый раунд совершать проверку ***выносливости***, при провале получая ***уровень усталости***. Кроме того, темнота выглядит крайне опасной, и, кажется, именно сейчас из неё выпрыгнет что-то ужасное. В пределах радиуса на все проверки ***храбрости*** налагается штраф −2. Оба эффекта остаются тут до следующего рассвета, даже если картёжник покинет это место.

Расплата: Смоль получает доступ в реальный мир. Теперь маниту может управлять тенью картёжника словно своим телом, а также применять все связанные с тьмой заклятья.

rom_mik@mail.ru #9316

Все параметры тени считаются равными d6. Каждая последующая расплата повышает их на одну ступень. Когда параметры достигают d12, тень картёжника отсоединяется от его тела и начинает отдельное существование, становясь могущественным чудовищем под контролем Маршала.

Характеристики: ловкость d8/d10/d12, смекалка d8/d10/d12, характер d12+2, сила d8/d10/d12, выносливость d8/d10/d12.
Навыки: все навыки и знания (кроме сверхъестественных навыков) d8/d10/d12, драка d8, маскировка d12, убеждение d12+2.
Защита: 8/9/10; **стойкость:** 7/8/9; **шаг:** 6; **выдержка:** 4/5/6.
Особенности:

- **Бесстрашный:** невосприимчив к ужасу и запугиванию.
- **Воплощение (только в мире людей):** гибель его воплощения в мире людей никак не сказывается на самом маниту, обитающем в Землях Охоты.
- **Размер:** 0/+1/+2.
- **Облако тьмы:** демон выглядит как сгусток темноты размером со средний шаблон. На поверхности сферы зияют две глазницы, которые Смоль, однако, не использует для зрения. Само тело демона всегда находится где-то внутри и может свободно перемещаться и перемещать облако. Шаг облака равен шагу демона. Сквозь облако тьмы можно видеть только магическим зрением (считается магической иллюзией для заклятья *пронзающий взгляд*) или с помощью магического же света. Однако даже в этом случае персонаж должен пройти встречную проверку внимания против маскировки демона, чтобы увидеть его тело.
- **Объятья мрака:** Смоль вцепляется в своих жертв острыми и холодными когтями мрака. При успешной атаке цели наносится одновременно как обычный урон сила+d6, способный причинить ранения, так и урон сила+d4, способный добавить уровень усталости (рассчитывается против стойкости, как и в случае обычного урона).
- **Страх:** демоническая натура и горящие кострами преисподней глаза вынуждают сделать проверку храбрости любого, кто заглянет в них, со штрафом 0/−2/−4.
- **Удар исподтишка:** Смоль может атаковать только тех противников, которые попали в облако тьмы. Причём если персонаж не видит демона, то атака застаёт жертву врасплох, добавляя демону +4 к проверкам атаки и урона.

Фенрир

Достигающий в холке человеческого роста чудовищный волк с всклокоченным кромешно-чёрным мехом и коварными ярко-алыми глазами. Челюсти Фенрира постоянно сочатся слюной, а зловонное дыхание замораживает воздух перед ним ледяной дымкой. Приближаясь к картёжнику, Фенрир заметно хромает. Если этого демона призвать во время затме-

rom_mik@mail.ru #9316

ния, то, пока солнце не появится на небосводе, он будет добавлять прикуп к любым заклятьям картёжника, но первым обязательно должна быть попытка убить пса закона.

Штраф: −4. Приходит только к персонажам-картёжникам. Без штрафа для героев германского или скандинавского происхождения. Не приходит к одноруким.

Мотивы: лишать жизни любого блюстителя закона, будь то шериф, маршал, судья, адвокат или даже сборщик налогов. Картёжники без правой руки не могут призывать Фенрира. Он с готовностью поспособствует убийству законника. Это относится и к не наносящим урон заклятьям, используемым с фантазией (колдовские оковы, наложенные на маршала, стоящего на рельсах, когда в его сторону несётся поезд).

Прикуп: четыре карты.

Анте: картёжник получает изъян ***хромота***, который исчезнет во время следующего новолуния.

Расплата: правая рука картёжника получает 3d6 урона. Со стороны это выглядит, будто картёжника укусил за руку какой-то огромный невидимый хищник.

Характеристики: ловкость d8/d10/d12, смекалка d8/d10/d12, характер d12+2, сила d12+2, выносливость d8/d10/d12.
Навыки: все навыки и знания (кроме сверхъестественных навыков) d8/d10/d12, драка d12+2, убеждение d12+2.
Защита: 10 (2); **стойкость:** 7/8/9; **шаг:** 4; **выдержка:** 4/5/6.
Изъяны: хромота (уже внесено).
Особенности:

- **Бесстрашный:** невосприимчив к ужасу и запугиванию.
- **Вцепиться в горло:** в случае подъёма при атаке Фенрир поражает наименее защищённую область тела врага.
- **Воплощение (только в мире людей):** гибель его воплощения в мире людей никак не сказывается на самом маниту, обитающем в Землях Охоты.
- **Одной левой:** все персонажи, имеющие отношение к закону, будь то рейнджеры, сотрудники Агентства, шерифы, маршалы и их помощники, не могут пользоваться своей правой рукой во время боя с Фенриром.
- **Размер:** +1/+2/+3.
- **Страх:** демоническая натура и горящие кострами преисподней глаза вынуждают сделать проверку храбрости любого, кто заглянет в них, со штрафом 0/−2/−4.
- **Укус:** сила+2d6, отравляющий яд (см. «Дневник авантюриста»).

Шелудивый Пёс

Истинный облик этого демона — стоящий на задних лапах кобель с пустыми кровоточащими глазницами и гноящимися язвами, покрывающими его лоснящуюся от жира безволосую шкуру.

Штраф: нет. Приходит только к персонажам-картёжникам.

Мотивы: Шелудивый Пёс поощряет трусость среди тех, кому помогает в колдовстве. Он охотно поделится силой при сотворении заклятий, нацеленных на попытки удрать, спрятаться или иным способом избежать схватки.

Прикуп: три карты.

Анте: в следующий раунд битвы картёжник должен бежать от врагов со всех ног, пока те не скроются из виду. До тех пор, персонаж ни на что, кроме этого бега, не способен.

Расплата: вне зависимости от значения навыка ***храбрости***, картёжник совершает проверку по таблице страха и прибавляет к результату +4.

Характеристики: ловкость d12+2, смекалка d8/d10/d12, характер d12+2, сила d8/d10/d12, выносливость d8/d10/d12.
Навыки: все навыки и знания (кроме сверхъестественных навыков) d8/d10/d12, убеждение d12+2.

rom_mik@mail.ru #9316

Защита: 8/9/10; **стойкость:** 7/8/9; **шаг:** 8 (бег d8); **выдержка:** 4/5/6.
Изъяны: трусость.
Черты: уклонение+.
Особенности:

- **Воплощение (только в мире людей):** гибель его воплощения в мире людей никак не сказывается на самом маниту, обитающем в Землях Охоты.
- **Не бей!:** Любой персонаж, нанёсший ранение Псу, на неделю получает изъян трусость.
- **Размер:** 0/+1/+2.
- **Страх:** демоническая натура и горящие кострами преисподней глаза вынуждают сделать проверку храбрости любого, кто заглянет в них, со штрафом 0/−2/−4.
- **Трус:** Шелудивый Пёс не станет тебя искать и, тем более, драться с тобой. Он будет стремиться сбежать с поля боя, предпринимая такие попытки каждый раунд.

Цветок Пустыни

Несказанной красоты женщина. Обычно Цветок Пустыни похожа на девушку испанских кровей, но может являться и в другом, не менее привлекательном образе. В первый раз она обычно не показывается на глаза. О присутствии Цветка Пустыни говорит лишь тонкий аромат лаванды и ванили. Она часто носит в своих волосах экзотический лиловый цветок, который при ближайшем рассмотрении оказывается увядшим и цвета венозной крови.

Штраф: −2. Приходит только к персонажам-картёжникам мужского пола.

Мотивы: Цветок Пустыни — обманщица и предательница. Она жаждет заполучить в свою власть тела и души мужчин, чтобы помыкать ими. Любой коварный замысел против мужчин будет одобрен Цветком Пустыни. В особом почёте у неё заклятья, подразумевающие непосредственный обман, например, *мираж* и *подмена*.

Прикуп: две карты, три если само заклятье подразумевает обман.

Анте: картёжника одолевает неестественная похоть, которой практически невозможно сопротивляться: чтобы устоять перед соблазнами, он должен каждый раз, когда видит привлекательную женщину, совершать проверку ***характера*** (−2) или немедля начать приставать к ней в довольно-таки нескромной манере. А если где-то поблизости окажется бордель, то у его сотрудниц точно появится клиент. Соблазнительнее любых дам лёгкого поведения, однако, очарованному покажутся девушки латиноамериканского происхождения, и их прямой отказ будет воспринят бедолагой как игра в недотрогу. Наваждение исчезает со следующим рассветом.

Расплата: Цветок Пустыни твёрдо засела в сердце картёжника. Он не может отделаться от мыслей о недосягаемой возлюбленной и получает штраф −2 на все проверки, связанные со ***смекалкой*** и ***характером***. Картёжник спасётся из цепких лап маниту, если выпустит пар с какой-нибудь сногсшибательной мексиканской красоткой и успешно пройдёт после этого проверку ***характера*** (−2).

Характеристики: ловкость d8/d10/d12, смекалка d8/d10/d12, характер d12+2, сила d8/d10/d12, выносливость d8/d10/d12.
Навыки: все навыки и знания (кроме сверхъестественных навыков) d8/d10/d12, убеждение d12+2.
Защита: 8/9/10; **стойкость:** 7/8/9; **шаг:** 6; **харизма:** +4; **выдержка:** 4/5/6.
Особенности:

- **Бесстрашный:** невосприимчив к ужасу и запугиванию.
- **Бурный рост:** из земли (и даже из песка!) под ногами персонажей начинает расти трава, острая, как ножи, нанося всем урон 2d6 в радиусе большого шаблона с центром на Цветке Пустыни. Персонажи на краю шаблона могут успеть отскочить и не получить урона, совершив успешную проверку ловкости со штрафом −2.

rom_mik@mail.ru #9316

- **Воплощение (только в мире людей):** гибель его воплощения в мире людей никак не сказывается на самом маниту, обитающем в Землях Охоты.
- **Коварный обман:** Цветок Пустыни может поменяться местами с любым зачарованным героем, причём так, что все остальные заметят подмену только тогда, когда наваждение спадёт с зачарованного. До тех пор они видят, что демон стоит всё там же, а их приятель почему-то совершает странные поступки.
- **Размер:** 0/+1/+2.
- **Соблазн:** вид Цветка Пустыни крайне привлекателен, а все персонажи мужского пола считают, что она смотрит именно на него. В начале своего раунда каждый из них должен выдержать встречную проверку характера против убеждения демона. В случае провала герой глазеет на Цветок Пустыни и, являясь зачарованным, не совершает никаких действий в этом раунде. Наваждение продлится до начала следующего раунда персонажа, в котором он должен будет пройти проверку характера против убеждения или снова попасть под чары демона.
- **Страх:** демоническая натура и горящие кострами преисподней глаза вынуждают сделать проверку храбрости любого, кто заглянет в них, со штрафом 0/−2/−4.
- **Ядовитый плющ:** Цветок Пустыни атакует голыми руками (сила+d6 урона), отравляя при нанесении ранения парализующим ядом (см. «Дневник авантюриста»).

Энигма

Демон выглядит как парящая бесформенная масса плоти, покрытая щупальцами, пастями и глазами, окружённая древними фолиантами и свитками на давно умерших языках.

Штраф: −4. Приходит только к персонажам-картёжникам.

Мотивы: Энигмой движет неутолимая жажда знаний, особенно запретных. Может усилить заклятья, нацеленные на получение информации, особенно если эта информация связана с тёмной магией.

Прикуп: две карты, четыре в случае тёмной магии.

Анте: в течение следующей недели картёжник не способен оставить ни одну загадку нерешённой. Когда персонаж провалит проверку ***смекалки*** (включая общедоступные знания) или навыка любого ***знания***, он пойдёт на всё ради того, чтобы добраться до разгадки. В это время он будет одержим ею и не сможет есть или спать до тех пор, пока не найдёт ответ. Каждые 4 часа персонаж повторяет проверку. При успехе он может один раз отвлечься, чтобы поесть. При успехе с подъёмом задача наконец-то решена, персонаж удовлетворён до тех пор, пока не встретит новую загадку. В случае критического провала на следующую проверку налагается штраф −2.

Пока персонаж не решил задачу, на все действия не связанные с ней налагается штраф −1. Если, имея одну нерешённую задачу, персонаж не справится ещё с одной загадкой, то ему придётся сначала решить первую, но сразу же после этого вернуться ко второй.

Если к концу недели у героя остались нерешённые задачи, то они уже не так сильно беспокоят его. По-крайней мере, не мешают заниматься своими делами и не отнимают время на сон и еду.

Расплата: Энигма раскрывает картёжнику глаза на истину, запретную для рода людского, сводя его с ума: он получает крупный изъян ***заблуждение***.

Характеристики: ловкость d8/d10/d12, смекалка d12+2/d12+3/d12+4, характер d12+2, сила d8/d10/d12, выносливость d8/d10/d12.
Навыки: все навыки и знания (кроме сверхъестественных навыков) d8/d10/d12, карточная магия d12+2, убеждение d12+2.
Защита: 8/9/10; **стойкость:** 7/8/9; **шаг:** 6; **выдержка:** 4/5/6.

rom_mik@mail.ru #9316

Карточные заклятья: все доступные картёжникам заклятья.

Особенности:

- **Бесстрашный:** невосприимчив к ужасу и запугиванию.
- **Воплощение (только в мире людей):** гибель его воплощения в мире людей никак не сказывается на самом маниту, обитающем в Землях Охоты.
- **Дикая магия:** в каждом раунде Энигма свободным действием применяет случайное заклятье из арсенала картёжников из первого попавшегося под щупальце гримуара. Вытяни карту, она поможет тебе определить заклятье с помощью таблицы на странице 188. Если оно окажется совсем неуместным для драки, вытяни ещё одну карту. Энигма всегда в случае успеха проверки карточной магии творит заклятья на уровне фулл-хауса, не пользуясь дополнительными возможностями.
- **Опасные знания:** Энигма атакует любую цель в пределах среднего шаблона с центром на себе одним из своих фолиантов, пройдя успешную проверку драки. На развороте книги появляется ужасного вида челюсть, которая, захлопываясь, кусает жертву и наносит ей 2d6 урона.
- **Парадокс:** за одно своё действие Энигма загадывает своей жертве загадку, у которой нет ответа. Персонаж должен пройти встречную проверку смекалки или оказаться в шоке до начала следующего раунда Энигмы. Выйти из этого шока нельзя ни проверкой характера, ни тратой фишки. Персонажи с изъяном невежда, попавшие под действие парадокса, проводят в шоке целых два раунда.
- **Размер:** 0/+1/+2.
- **Своя игра:** Энигме не приходится садиться за покерный стол, чтобы сотворить карточное заклятье. Являясь могущественным маниту, он пользуется собственной силой. Провал при проверке карточной магии все равно обеспечивает ему заклятье на минимальном уровне, успех даёт ему заклятье на уровне комбинации сет, а подъём — комбинации фулл-хаус. Расплата ему не грозит по той же причине, хотя при критическом провале заклятье всё же не удаётся.
- **Страх:** демоническая натура и горящие кострами преисподней глаза вынуждают сделать проверку храбрости любого, кто заглянет в них, со штрафом 0/−2/−4.

Пакт с демоном

В отличии от своих более слабых собратьев, эти уникальные маниту обладают силой заключать своего рода пакты с людьми. В то время как обычные демоны могут лишь вселяться в мёртвые тела, давая их обладателям новую жизнь в виде меченого, эти духи способны подселять своих мелких маниту-приспешников

rom_mik@mail.ru #9316

в ещё живых, не рискуя быть уничтоженными в случае смерти физического тела.

Как и любой договор, этот пакт требует согласия обеих сторон. Стоит, правда, сказать, что эти демоны весьма опытны в вопросах искушения и обмана. Чаще всего, пакты заключаются хитростью и приносят гораздо меньше пользы, чем было обещано. Тем не менее, меньше обманутых от этого не становится.

Заключая пакт, маниту ничем не рискуют. Это, однако, не означает, что они разбрасываются предложениями направо и налево. Эти демоны ещё более горды и высокомерны, чем обычные маниту. Они приходят лишь к тем, кого сочтут достойными, предлагая невиданную силу и даже не прося души взамен!

Важно понимать, что пакт по своей силе и рядом не стоит со сделками с самим Дьяволом, что заключают лишь отъявленные негодяи, продавая свою душу Жнецам и становясь слепым орудием в их руках.

Принуждение

Когда маниту начинает разговор, будь то в призрачном казино или пустынной прерии под часами, показывающими ровно полдень, начинается поединок воли. Используя своё ***убеждение*** (а оно у этих существ равно d12+2), маниту играет на скрытых желаниях и изъянах своей жертвы. Персонаж, в свою очередь, пытается противостоять обману с помощью своего ***характера***. Выглядит не совсем честно, не так ли? Есть и хорошая новость. Ко всем проверкам ***характера*** герой добавляет свою ***выдержку***.

В случае, если побеждает персонаж, то замысел маниту терпит неудачу. Кроме того, этот конкретный демон больше никогда не сможет получить власти над ним. Это включает в себя как заключение пактов, так и просто предоставление силы. Да, партнёр, если попытка заключить пакт окончилась провалом, этот маниту больше никогда не откликнется на зов персонажа.

Если же герой не смог устоять, то договор вступает в силу немедля!

Искушение

Обычно люди редко идут на соглашение с дьяволом добровольно, хотя и такие, конечно же, находятся. Если сам маниту задался целью заключить пакт со смертным, то придётся сильно постараться, чтобы не поддаться на его слащавые уговоры.

В таких случаях эти сильные мира иного возникают перед картёжником или стрелком в тот момент, когда те ищут маниту в Землях Охоты, творя обычное заклятье. И уж точно они не упустят шанса тогда, когда персонаж сам пытается войти с ними в контакт! Сложно устоять перед рассказами о невиданном могуществе, и даже самые отъявленные противники заключения договоров рискуют быть обманутыми. Маршал, будь убедительным, как чёрт, используй всё, что ты знаешь о герое!

Дружище, пакты с демонами — вещь тонкая. Не стоит злоупотреблять доверием своих друзей, вводя в игру очень настойчивых маниту, если ты не уверен, что это разнообразит твоё приключение и прибавит игрокам веселья. Чуть ниже ты найдёшь правила, по которым уникальные маниту могут буквально-таки вырвать из героя согласие на пакт. Однако я хочу предостеречь тебя от их использования. Всем будет гораздо интереснее, если ты сможешь добиться от героев добровольного согласия. Не ставь их в дурацкое положение, когда они будут обязаны потратить весь свой запас фишек, отбиваясь от яростных нападок болтливого демона, который хочет навязать совершенно ненужный им договор. Что ж, я тебя предупредил, теперь ты готов увидеть, как маниту может вынудить героя подписать с ним пакт.

Иногда может оказаться так, что в погоне за знаниями и могуществом один из твоих героев сам будет страстно желать заключения пакта с демоном. Сдержи довольную улыбку,

rom_mik@mail.ru #9316

Маршал. Мы оба знаем, что маниту стремятся к заключению договоров со смертными, и раз уж герой сам готов на это согласиться, то, казалось бы, что мешает? Однако Мёртвые Земли — это не то место, где ты можешь получить желаемое даром. Если персонаж задался целью заключить пакт, то воспользуйся правилами «Принуждения» с точностью до наоборот! Пусть твой герой выиграет поединок воли своим ***убеждением***, против ***характера*** демона (он у них кстати тоже d12+2). Не забудь, что как и в обратном случае, персонаж добавляет к проверкам свою ***выдержку***. Ведь его опыт и удаль — главные аргументы в этом споре!

Как только герой выиграет поединок, договор вступит в силу немедля. Если персонаж был не столь убедителен, то он обязан заплатить демону *анте* за беспокойство, как если бы пытался воспользоваться его силой для заклятья. Кроме того, следующую неделю этот маниту не откликнется на зов картёжника. После этого персонаж может повторить свою попытку, если, конечно, ещё будет желать этого.

Цена за могущество

Действительно, ты спросишь меня, какова же цена этого договора? Слушай внимательно, дружище. Маниту обещает картёжникам и волшебным стрелкам силу, которую они могут использовать только на те заклятья и только в тех ситуациях, что удовлетворяют мотивам конкретного демона. С другой стороны, маниту всячески мешают творить те заклятья, которые этим мотивам явно противоречат. Правда, этот пункт в условиях договора прописан мелким шрифтом и редко озвучивается.

Итак, картёжники и волшебные стрелки, заключившие пакт с маниту, получают от них +2 к проверкам ***карточной*** и ***оружейной магии*** на те заклятья, которые соответствуют мотивам демона. Заклятья, которые прямо противоположны мотивам, будут даваться гораздо сложнее — со штрафом −4. Остальные заклятья, которые нельзя отнести ни в одну из этих категорий, просто останутся без изменений.

Есть ещё один момент. Даже мелкий приспешник могучих маниту, который поселяется в человеке, обладает достаточной силой, чтобы подчинить себе тело и душу полностью! Это означает, что персонажу, заключившему пакт, предстоит борьба за власть над телом, как меченому. С самого начала *власть над телом* равна 0. Если удастся довести её до +4, то герой сможет навсегда изгнать маниту из своего тела и разума, прекратив действие пакта. Если же он потерпит фиаско, и маниту доведёт власть над телом до −4, то полностью завладеет душой несчастного. Теперь это слуга Жнецов. Спасибо за игру.

Маршал, ты можешь в любой момент начать борьбу за власть над телом по обычным правилам для меченого. Не забудь потратить фишку на каждую попытку маниту овладеть телом своей жертвы.

Продление договора

Если герой сумел избавиться от демона в своей голове, то это не значит, что маниту не может попытаться вновь заключить с ним договор. В тех случаях, когда после прекращения действия пакта демон вновь попытается уговорить персонажа на сделку, рассказывая, что сейчас всё будет совсем по-другому, герой получает дополнительные +2 к проверкам ***характера***.

Дополнительные обязательства

Как ты уже и сам мог догадаться, Маршал, маниту — не самые доброжелательные соседи. Они никогда не согласятся делить одно тело на двоих. Именно поэтому демоны никогда не предлагают и не заключают пактов с мечеными, а также с теми, у кого уже есть соглашение с другим маниту. Однако тут есть один нюанс.

Порой, даже имея силу от маниту (а иногда именно из-за неё), герои умирают. Если персонаж погибает, имея на руках действующий

rom_mik@mail.ru #9316

пакт, демон постарается организовать герою вторую жизнь в виде меченого.

Когда персонаж будет вытягивать положенные ему карты для того, чтобы узнать своё посмертие, тузы также позволят ему обрести второе рождение. А в сочетании с заклятьем *прощальный подарочек* это произойдёт почти наверняка! Кроме того, если персонаж получит джокера, это будет означать, что в него вселился не просто рядовой маниту, а именно тот демон, с которым он заключал сделку.

Метка

Меченый, в теле которого поселяется такой уникальный маниту, больше не имеет выбора, использовать силу демона или нет. Все заклятья, которые удовлетворяют мотивам демона, получают *прикуп*, не требуя при этом *анте*! Особую расплату это, однако, не отменяет. Кроме того, что он получает такие же преимущества и штрафы при проверках своей ***карточной*** или ***оружейной магии***, как и в случае заключённого пакта. То есть +2, если заклятье соответствует мотивам демона, и −4, если прямо противоречит им.

Стычки с демоном

Иногда ситуация складывается так, что один из уникальных маниту становится на пути твоей группы. Я, конечно же, хочу попросить тебя не допускать подобного, но некоторые из этих демонов, например, Мортис, сами напрашиваются на это. Да и даже будучи Маршалом, ты не всегда можешь контролировать ход истории и действия своих игроков.

Как бы там ни было, если тебе придётся столкнуть одного из этих демонов со своими героями, воспользуйся информацией, которую я тебе сейчас расскажу.

Могущество демонов очень сильно зависит от того, где твой отряд его повстречает. Как ты помнишь, при уровне страха 4 или больше эти уникальные маниту могут даже появиться во плоти в мире людей. Надеюсь, ты прекрасно понимаешь, что это всего лишь жалкая копия того могущественного демона, что живёт в Землях Охоты. Убив его мирское воплощение, навредить самому маниту не выйдет. Ему всего лишь понадобится ещё немного времени, чтобы сотворить новое.

Грешно место пусто не бывает

Возможно, у тебя возник вопрос: а что же происходит после того, как один из уникальных демонов свяжет своё существование с меченым? Или же после того, как лихие герои найдут его в Землях Охоты и всё-таки уничтожат? Ведь, на самом деле, когда маниту вселяется в меченого, он практически теряет связь с Землями Охоты и вообще говоря, спит большую часть времени, пока телом управляет герой.

Видишь ли, эти маниту, конечно же, уникальны в своём роде, но являются лишь воплощением людских грехов и страхов. Если один из этих демонов перестанет существовать в Землях Охоты, поселившись в меченом или же будучи уничтоженным, его место тотчас займёт один из его приспешников, жаждущих власти и могущества. Пока людям свойственно быть жадными, место Коллекционера пустовать не будет, пока они боятся и обманывают закон, Фенрир продолжит вновь и вновь приходить к героям на своих хромых лапах, и так далее.

Уничтожить таких маниту полностью — задача не под силу даже сильнейшим мира сего. Питаясь пороками и кошмарами, они бессмертны до тех пор, пока не изменятся люди

Более того, уничтожение конкретного воплощения одного из этих уникальных демонов не приводит к расторжению всех тех пактов, что он успел заключить. Приспешники позаботятся об этом.

Однако стоит помнить о том, что все остальные договорённости и отношения между кон-

rom_mik@mail.ru #9316

кретным демоном и людьми будут прерваны. Например, договор с Мортисом потеряет свою силу, если герои уничтожат его воплощение в Землях Охоты. А персонажи, «подружившиеся» с одним Гансмоуком могут в какой-то момент обнаружить совсем другого демона, который совершенно их не знает.

Рождение демона

Возможно, после того как ты узнал истории этих могущественных тварей, тебе, Маршал, покажется, что ни одна из них не подходит твоим героям или приключениям, в которых они участвуют. На этот случай я дам тебе рекомендации о том, как ты с лёгкостью можешь придумать нового «именного» маниту. Ты ведь правда не думал, что мой список полный?

Прежде всего, я хочу тебе предложить придумать особенность, некую изюминку нового демона. Согласись ведь, что довольно-таки скучно создавать очередного безликого и безымянного монстра. Этот шаг сильно поможет тебе в будущем, когда ты перейдёшь к мотивам и расплате.

А если в твоём приключении уже есть такой демон, встречавшийся твоим персонажам, то с помощью новых правил ты сможешь сделать его значительно интереснее.

Как бы там ни было, маниту никогда и ничего не делают просто так и бесплатно. Подумай, какие мотивы движут твоим новым демоном. Хочу тебя предостеречь от очевидных желаний власти над всем и вся. В мире маниту существует строгая иерархия, и каждый знает, кто тут главный. Глупо и неразумно пытаться отнять кусок пирога у Жнецов, даже если ты сам демон. Хорошими источниками для вдохновения могут послужить изъяны твоих героев. Например, из изъяна чужак вырастет прекрасный расист, а из транжиры — кутила и мот. Обычно из хорошо продуманного мотива очевидно следует та категория заклятий, на которые демон готов давать силу. Если это не так, то, возможно, тебе стоит вернуться на шаг раньше и ещё раз подумать о том, в чём особенность твоего маниту.

Анте, как ни странно, тоже имеет весьма прочную связь с мотивами. Иногда демоны стремятся наградить персонажей своими недостатками. Порой стараются каким-либо образом заставить героев выполнять то, что нравится самим маниту. А нередко это просто демонстрация собственной силы демона.

Так или иначе, анте не должно убивать и, чаще всего, не наносит особого вреда здоровью персонажей. А вот доставлять неудобства — сколько чёрной душе маниту будет угодно!

Расплата связана с мотивом ещё больше! Раз уж колдун нарвался сам, то можно использовать любые средства для удовлетворения желаний маниту. По правде сказать, даже эти давно испорченные злом создания не убивают героев на месте. Во-первых, это просто скучно. А во-вторых, всегда приятно наблюдать за их потугами, давая им хотя бы призрачный шанс на спасение.

Ещё тебе стоит задуматься о том, к кому может являться твой маниту. Например, только к картёжникам, а, может быть, только к весьма специфическим волшебным стрелкам. В любом случае, наверняка ты придумываешь этого демона не из праздного интереса, а хочешь чтобы кто-то из твоего отряда мог с ним связаться. Не забудь это учесть, Маршал.

Штраф, который накладывается на проверку ***знания (оккультизм)***, необходимую, чтобы успешно достучаться до демона, по большому счету, несёт в себе две функции. Первая проистекает из особенностей конкретного демона, показывая насколько сложно до него достучаться и насколько он готов отвечать на зов. Некоторые из этих маниту не любят иметь дела с желторотиками, и штраф служит в таком случае подобием ценза по опытности. Вторая же функция носит исключительно механический характер, позволяя балансировать мощь маниту с помощью усложнения или об-

rom_mik@mail.ru #9316

легчения попыток связаться с ним. Интересной особенностью твоего маниту может стать штраф, зависящий от различных обстоятельств, например, как у Смоли.

Итак, партнёр, у нас с тобой остался самый сложный вопрос — прикуп. На это у меня нет готового ответа. Тебе может показаться, что, давая больше карт, ты увеличиваешь шанс расплаты, тем самым уравновешивая силу демона. Это, конечно же, так, но только отчасти. Я не рекомендую тебе делать прикуп больше пяти карт. Во-первых, это слишком затягивает игру, заставляя твоего картёжника искать комбинации в целом ворохе карт. Во-вторых, только вдумайся, вероятность вытащить джокера всего лишь на шести картах больше 20%! А ведь у картёжника есть ещё и свои личные карты. Возможно, тебе захочется дать своим персонажам выбор в том, сколько карт маниту им может предоставить. Загляни в описание тех демонов, что я привёл выше, посмотри, какими особенностями обладают они. Используй их как пример, Маршал. Это лучшая рекомендация, что я могу тебе дать в этом нелёгком вопросе.

Если ты решишь устроить героям личную встречу со своим новым демоном, то тебе понадобятся его характеристики. Загляни в раздел «Уникальные маниту» главы «Встречи и стычки». Там ты сможешь найти общие параметры, которые объединяют всех подобных существ. Реши, какими навыками твой демон владеет в совершенстве, и повысь их. Кроме того, будет здорово, если ты придумаешь своему уникальному маниту несколько особенностей. Обычно они довольно-таки очевидно выводятся из мотивов и истории этой твари. Обратить внимание на то, что характеристики уникальных маниту в мире людей могут зависеть от уровня страха местности, в которой они появляются.

Вот те параметры и особенности, которыми обладают почти все такие демоны:

Характеристики: ловкость d8/d10/d12, смекалка d8/d10/d12, характер d12+2, сила d8/d10/d12, выносливость d8/d10/d12.
Навыки: все навыки и знания (кроме сверхъестественных навыков) d8/d10/d12, убеждение d12+2.
Защита: 8/9/10; **стойкость:** 7/8/9; **шаг:** 6; **выдержка:** 4/5/6.
Особенности:

- **Бесстрашный:** невосприимчив к ужасу и запугиванию.
- **Воплощение (только в мире людей):** гибель его воплощения в мире людей никак не сказывается на самом маниту, обитающем в Землях Охоты.
- **Размер:** 0/+1/+2.
- **Страх:** демоническая натура и горящие кострами преисподней глаза вынуждают сделать проверку храбрости любого, кто заглянет в них, со штрафом 0/−2/−4.

Ещё пара слов о демонах

Как и многие другие правила и руководства, эти демоны вместе с их особенностями и силами — всего лишь инструмент в твоих руках. Делай с ними, что посчитаешь нужным, даже если для этого придётся их существенно изменить.

rom_mik@mail.ru #9316

Глава тринадцатая: Люди и организации

Что ж, Маршал, настало время узнать всё о том мире, в котором живут карточные маги и волшебные стрелки: об их союзниках и противниках, знаменитых представителях закона и беспощадных преступниках, использующих тайные знания.

В этой главе, дружище, ты найдёшь всю подноготную двух самых крупных организаций картёжников: Общества Госпожи Удачи и Королевского Двора; узнаешь о том, как служба рейнджеров и Агентство относятся к адептам карточной и оружейной магии, а также услышишь продолжение истории Хойла и Бирена.

Обычные люди

Горожане, ранчеро и подобные им люди, не имеющие никакого понятия о высоком искусстве магии, боятся картёжников, волшебных стрелков и их способностей больше, чем все остальные вместе взятые. Как и любой здравомыслящий человек на Диковинном Западе, они стремятся убить то, что их пугает.

Чародеи разных мастей, используя этот страх, могут довольно быстро разогнать толпу обывателей, что собралась на вечеринку примерки пеньковых галстуков, просто показав что-то из своих сверхъестественных умений. Не могу сказать, что это хорошее решение. Что ты после этого намерен делать с толпой законников, внимание которых ты так необдуманно привлёк, а, партнёр? Хотя если выбирать между верёвкой и звездой, мы оба с тобой знаем, где шансы лучше.

Кстати, кроме обычных городских законников, ты рискуешь навлечь на себя беду в виде рейнджеров или Агентства. А эта проблемка будет посложнее...

Ещё хуже дела обстоят с многочисленными пасторами, падре и прочими преподобными. Эти святоши спят и видят, как бы им избавить землю от всякой мерзости. Тебе надо уточнять, что, по их разумению, волшебные стрелки и картёжники зачастую попадают под это определение? В то время, как трусливые горожане молча трясутся под лавками своих домов, эти священнослужители считают своим долгом лично избавить мир от скверны и ереси. Стоит ли говорить, что в наше неспокойное время люди идут наперекор религии гораздо реже, чем закону?

Ты очень скоро поймёшь, что свобода и жизнь лучше всякой доблести. Или будешь успокаивать себя мыслями о чести, пока болтаешься в петле.

Параметры горожан, бандитов и других обычных людей ты найдёшь в «Книге Маршала».

Техасские рейнджеры

Несмотря на то, что Техасские рейнджеры организованы как военное подразделение, им обычно подолгу приходится работать поодиночке. Как результат, они обычно независимы и могут постоять за себя без чужой помощи.

Однако по тем же причинам рейнджерам при встрече со сверхъестественным часто приходится делать тяжёлый выбор между «пристрели» и «завербуй» в одиночку, опираясь исключительно на свою смекалку и интуи-

rom_mik@mail.ru #9316

цию. Особенно остро этот вопрос встаёт, когда рейнджер пересекается с картёжником или меченым.

Несмотря на то, что обычно здравый смысл их не подводит, иногда рейнджеры всё-таки допускают ошибки. Решение пристрелить нередко лишает организацию потенциального союзника, но если рейнджер завербует не того человека, то под удар может попасть сама структура и безопасность главного подспорья Конфедерации в борьбе с ужасами Судного дня.

Кроме того, служба рейнджера редко позволяет ему отлучиться с поста, чтобы лично сопроводить новобранца к ближайшему отделению. Вместо этого ему придётся понадеяться на то, что рекрут исполнит возложенные на него обязанности и доложит о себе сам. Казалось бы, с такой системой проблемы должны были бы возникать сами собой. Однако, несмотря на все опасности и риск, рейнджеры принимают решение спустить курок далеко не так часто, как может показаться. На то есть две причины.

Первая — самоуверенность большинства техасских рейнджеров заставляет самого Джеба Стюарта казаться образцом скромности и прагматизма. Для них недопустима одна только мысль о том, что кто-то может попытаться ударить им в спину.

Вторая причина — их секретное оружие...

Библия рейнджеров

Агентство известно обширной, продуманной и эффективной системой распространения информации среди сотрудников. У Рейнджеров есть книга «Беглецы от закона Конфедерации: специальное издание». Сложно определить, чей метод эффективнее.

Доступ к информации из «Библии» может получить каждый рейнджер, а высшим чинам даже выдают табельные экземпляры. Кроме того, одна копия (хорошо спрятанная, разумеется) хранится во всех отделах по крупным округам, и с ней обычно сверяются рейнджеры более низкого звания. Каждые шесть месяцев печатается и распространяется новое издание книги.

На страницах «библии» содержится список всех субъектов, которых рейнджеры расценивают как угрозу сверхъестественного характера. Туда также заносятся рекруты, которые не заявили о себе после того, как были завербованы. Все имена в списке сопровождаются максимально ёмкими и точными описаниями, составляемыми исходя из всей имеющейся у рейнджеров информации.

С каждым обновлением книги в список добавляются новые угрозы, а также убираются те, кто «больше не представляет опасности». Не нужно пояснять, что покинуть список таким образом можно только ногами вперёд.

Также в «библии» есть описания часто встречающихся чудовищ вроде гремучников, оборотней, степных клещей и прочих тварей. Большинство рейнджеров не из тех, кто привык проводить время за научными изысканиями, так что особое внимание уделяется уязвимостям и слабым местам этих существ. Именно благодаря этому, рейнджеры редко попадают в неприятную ситуацию, оказавшись лицом к лицу с противником, которого непонятно как убить.

Одной из обязанностей рейнджера также является предоставлять организации всю получаемую информацию, дабы с её помощью можно было дополнить и усовершенствовать последующие издания книги.

Кроме того, каждый рейнджер обязан удостовериться, что «библия» никогда не попадёт в руки людей, не принадлежащих к Службе. Руководство организации считает, что в случае публикации содержащаяся внутри информация может серьёзно подорвать безопасность Конфедерации. С выходом новой редакции рейнджеры сжигают все копии старой.

Последнее слово о содержимом «библии рейнджеров» находится за тобой, Маршал. Используй её как источник только той информации, которая угодна тебе: эта книга должна предоставлять зацепки для приключений, а не обрывать их на корню.

rom_mik@mail.ru #9316

Музыка для ушей техасца

Немногие из тех, кто не является рейнджерами, знают о том, какое, собственно, положение занимают в рядах Бригады картёжники, меченые и другие рекруты, не пожелавшие стать «угрозами сверхъестественного характера». До недавних пор ответ на этот вопрос дать было довольно сложно, потому что маги, вампиры и оборотни весьма плохо вписываются в традиционную систему рангов и званий. Генерал Уильям Кинг нашёл решение. Именно благодаря ему среди Техасских рейнджеров прибавилось музыкантов. И если ты усомнишься в том, что он стал бы платить каким-то ансамблям песни и пляски, то будешь абсолютно прав.

В «военные оркестры» распределяют новобранцев, обладающих какими-нибудь сверхъестественными талантами или особенностями (кроме волшебных стрелков, но о них позже). Как бы странно и забавно это ни звучало, но таким образом более необычные рейнджеры весьма успешно работают под прикрытием, а офицерский состав может без особых проблем намекнуть на то, что ему требуется поддержка специфического характера.

Думаю, тебе понятно, что будет значить, к примеру, если рейнджер заявит, что его миссия может потребовать «музыкальное сопровождение». Из этого следует, что просьба отгрохать на поле боя «полномасштабный концерт» обычно означает серьёзные проблемы. Используй эту информацию по собственному усмотрению, Маршал, но не перегни палку, когда будешь описывать, как картёжнику будут вручать табельный барабан и пару палочек.

Рейнджер-картёжник

Один рейнджер способен вытащить из цепких лап Ада город. Добавь к мужеству и смекалке немножко карточной магии, и паратройка таких ребят смогли бы оберегать весь Юг — ну, если бы им не мешала расплата и взгляды тех, кого они должны защищать. В Остине стоит на учёте несколько десятков рейнджеров-картёжников, прошедших тренировку в особых лагерях или завербованных со стороны.

Командование старается не разбрасываться ими по пустякам: виной тому не ценность картёжников как ресурса, но риск потери доверия обычных людей, если техасского рейнджера уличат в «чёрной магии».

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d6, сила d6, выносливость d8.

Навыки: азартные игры d6, верховая езда d6, внимание d8, выживание d6, выслеживание d6, драка d4, знание (оккультизм) d8, карточная магия d10, провокация d6, стрельба d6, уличное чутьё d6, храбрость d8.

Защита: 2; **стойкость:** 6; **шаг:** 6; **выдержка:** 1.

Изъяны: клятва (уничтожить или подавить угрозу сверхъестественного), любопытство, самоуверенность.

Черты: мистический дар (наследие Хойла), техасский рейнджер.

Карточные заклятья: козырь, кручу-верчу, мимо!, техасский смерч, три любых дополнительных заклятья на выбор.

Фокусы: два любых фокуса на выбор.

Снаряжение: револьвер Ле Ма, значок техасского рейнджера, Библия рейнджера, колода карт.

Волшебные стрелки в рядах рейнджеров

Как тебе уже должно быть известно, после знаменательной встречи Одноглазого Хэнка Кетчума с Доком Холлидеем среди рейнджеров появились пока ещё малочисленные, но уже успевшие принести Югу немало пользы волшебные стрелки. Уже сейчас генерал Кинг командует мощным ударным отрядом из нескольких десятков вымуштрованных, дисциплинированных рейнджеров, каждый из которых является преданным адептом пути револьвера.

С недавних пор Док Холлидей перестал обучать рейнджеров лично, но лучшие из его вы-

rom_mik@mail.ru #9316

rom_mik@mail.ru #9316

пускников проработали собственную, удобную для понимания программу, которую уже сейчас преподают избранным рекрутам в Остине. Направляют туда исключительно по указанию свыше, и Кинг содержит сведения о специализированном лагере в строжайшем секрете даже от старших офицеров.

Основным отличием волшебных стрелков от членов «военных оркестров» является то, что они могут подниматься по карьерной лестнице и получать звания подобно их коллегам. На данный момент никто из них ещё не поднялся рангом выше первого лейтенанта (смотри таблицу званий в книге «Deadlands: Мёртвые Земли»), но, учитывая нынешнее положение дел, это может быть ненадолго.

Рейнджер-волшебный стрелок

В руках этих парней находится будущее Конфедерации. Ну, по крайней мере, так считает генерал Кинг. Помимо курса оружейной магии эти техасские рейнджеры также прошли усиленную огневую подготовку и углублённый курс оккультизма, а потому без особых проблем доберутся до сути любой проблемы — и нашпигуют свинцом тех, кто этого заслуживает!

Характеристики: ловкость d10, смекалка d8, характер d10, сила d8, выносливость d8.

Навыки: верховая езда d10, внимание d10, выживание d8, выслеживание d8, драка d8, запугивание d8, знание (оккультизм) d8, лазанье d6, маскировка d6, оружейная магия d10, стрельба d10, уличное чутьё d8, храбрость d8.

Защита: 6; **стойкость:** 6; **шаг:** 6; **выдержка:** 4.

Изъяны: клятва (уничтожить или подавить угрозу сверхъестественного), кодекс чести, самоуверенность.

Черты: боевая закалка, быстрая реакция, быстрая перезарядка, истинное мужество, меткий стрелок, мистический дар (путь револьвера), техасский рейнджер.

Оружейные заклятья: пригоршня патронов, серебряные пули, убойная сила, два любых дополнительных заклятья на выбор.

Снаряжение: револьвер Ле Ма, винчестер 1876-го года, патроны ко всему оружию, нож Боуи, хлыст, значок техасского рейнджера, Библия рейнджера.

Док Холлидей и его ученики

Док Холлидей

Стрелок, опытный азартный игрок и бывалый карточный маг Джон Генри Холлидей просто обязан был стать первым адептом пути револьвера. Ты найдёшь более полную историю Холлидея в «Deadlands: Книга Маршала». Там он был представлен как могущественный картёжник. Приведённые здесь параметры призваны заменить параметры из «Книги Маршала» и описывают Дока после того, как он уже ступил на путь револьвера и подготовил десяток-другой волшебных стрелков. Историю становления Холлидея на путь револьвера ты сможешь найти в главе «Ровно в полдень с исчадием ада».

Характеристики: ловкость d10, смекалка d10, характер d10, сила d6, выносливость d6.

Навыки: азартные игры d10, верховая езда d8 внимание d8, драка d8, запугивание d6, знание (латынь, оккультизм) d10, карточная магия d12, оружейная магия d12, стрельба d12, убеждение d6, храбрость d8.

Защита: 6; **стойкость:** 5; **шаг:** 6; **харизма:** +4; **выдержка:** 6.

Изъяны: верный друг, дурная привычка (крупный, алкоголь), немочь (крупный, чахотка), последнее желание.

Черты: атака с двух рук, боевая закалка, быстрая реакция, дуэлянт, железная воля, заглянувший в бездну, истинное мужество, меткий стрелок, мистический дар (наследие Хойла, путь револьвера), опытный игрок, привлекательность, смертельный выстрел, стальные нервы, харизматичный.

Карточные заклятья: вещица, козырь, кручу-верчу, мимо!, наитие, призрачные пальцы.

rom_mik@mail.ru #9316

Оружейные Заклятья: Док владеет всеми оружейными заклятьями волшебных стрелков.
Фокусы: ловкие пальцы, перезарядка.
Снаряжение: парные кольты «Миротворцы», патроны к ним, колода карт, «Книга игр Хойла» 1811-го года издания.
Особенности:

- **Первый волшебный стрелок:** Док стоит у истоков оружейной магии и создал её, основываясь на своём богатом опыте общения с маниту и познаниями в карточной магии. Он обладает сразу двумя чертами мистический дар и может использовать как карточные, так и оружейные заклятья.

Ученики Холлидея

До того, как Док начал сотрудничать с Техасскими рейнджерами весной 1876-го года, ему приходилось выбирать кандидатов в волшебные стрелки самостоятельно. Разумеется, иногда Док решает посвятить кого-то в тайны пути револьвера и сейчас, но в свете назревающих в Тумстоуне проблем он делает это всё реже. По Диковинному Западу, однако, ещё странствует несколько его первых учеников. Их едва ли заботят дела друг друга, и они практически не пересекаются между собой, но без промедления отправятся в путь, если где-то потребуется их помощь и назревает что-то неладное. Правда, доказать ученикам Дока, что дело достойно их вмешательства и сопряжено с серьёзной опасностью, порой бывает сложнее, чем решить проблему самостоятельно.

Александр Грейвс

Александр Грейвс был первым их тех, кто встал на путь револьвера по наущению Холлидея, и на данный момент является самым могущественным из волшебных стрелков.

Грейвс — непревзойдённый мастер огнестрельного оружия, и использует свои впечатляющие способности как подспорье в карьере охотника за головами. Александр даже пару раз засветился в «Эпитафии» после того, как в одиночку пресёк с помощью своих способностей готовящиеся в Тумстоуне чёрные делишки.

Несмотря на суровый нрав, Грейвс, однако, не лишён сердца. Большую часть денег, полагающихся ему за выполнение контрактов, он отдаёт вдовам, сиротам и другим людям, которым они куда нужнее, чем ему, а также тем, кто был к нему добр и помог, когда самого Грейвса постигла неудача. Иной раз он раздаёт столько, что ему самому приходится довольствоваться лишь краюхой хлеба и кружкой воды.

Скакун Грейвса Бримстоун чёрен как смоль, его глаза светятся ярко-красным, а копыта в темноте высекают искры. Ходят слухи, что этот вороной конь когда-то принадлежал самому Сатане, и это правда. Ещё более смелые слухи рассказывают о том, что стрелок выиграл его в карты, однако, правда ли это, твоим героям придётся узнать у самого Грейвса, если хватит духу.

rom_mik@mail.ru #9316

Александр Грейвс

Впервые о Грейвсе услышали, когда он однажды въехал в Тумстоун на своём скакуне, везя за спиной тело печально известного угонщика скота и бандита Джима Уэйда. Он всегда на ходу, вооружён до зубов и оставляет позади множество трупов..

Грейвс работает в одиночку и не любит чесать языком попусту. На Диковинном Западе сложно отыскать кого-то смертоноснее, и в зависимости от того, окажутся ли они по ту сторону закона или же завоюют доверие молчаливого волшебного стрелка, твои герои могут найти себе опасного врага или бесценного союзника.

Характеристики: ловкость d12+2, смекалка d8, характер d12, сила d8, выносливость d10.

Навыки: верховая езда d12, внимание d12, выживание d10, выслеживание d12+2, драка d12, запугивание d12, знание (оккультизм) d8, лазанье d8, маскировка d10, оружейная магия d12+2, стрельба d12+2, уличное чутьё d8, храбрость d12.

Защита: 10; **стойкость:** 9; **шаг:** 6; **харизма:** — 1; **выдержка:** 6.

Изъяны: герой, кодекс чести, причуда (неразговорчив);

Черты: блок+, боевая закалка, быстр как молния, быстрая перезарядка, быстрая реакция, воззри: конь блед... (Бримстоун), заглянувший в бездну, истинное мужество, ловкость, мастер (выслеживание, меткий стрелок, мистический дар (путь револьвера), не оставляя шансов, несгибаемый+, новая сила, оружейная магия, поправка на ветер, пристрелка (нож сквозь масло, пуля с твоим именем, серебряные пули), стальные нервы+, стрельба от бедра+, стрельба), твёрдая рука, уклонение+.

Заклятья: волю в кулак, дайте два!, нож сквозь масло, поправка на ветер, пригоршня патронов, пуля — дура, пуля с твоим именем, серебряные пули, убойная сила

Снаряжение: два кольта «Миротворца» одиночного действия в кобурах для быстрого выхватывания, один кольт «Миротворец» двойного действия в плечевой кобуре, дерринджер, обрез 12-го калибра, винтовка Шарпса, патроны ко всему оружию, нож Боуи, конь Бримстоун.

Долорес Ортега

Долорес — черноглазая красотка мексиканских кровей, которая успела побывать и танцовщицей, и знахаркой, и гадалкой. Она родилась в передвижном балагане и с раннего детства на сцене. Сейчас Долорес прибилась к странствующему лекарю Йохану Чанси, который путешествует на своём фургоне по всему фронтиру и продаёт разнообразные чудодейственные настойки в то время, как его команда даёт представление. Долорес — профессиональная гадалка. Она весьма проницательна и хорошо замечает детали, что делает

rom_mik@mail.ru #9316

её превосходным сыщиком. А ещё Долорес великолепно стреляет. Дело в том, что одна из тайных страниц биографии этой южной красавицы связана с Техасскими рейнджерами. Так вышло, что предыдущий цирк, с которым она путешествовала, оказался прикрытием для контрабандистов и тёмных колдунов. В какой-то момент первый лейтенант рейнджер Мэтью Картер положил конец его гастролям. Долорес, хоть и догадывалась о делишках старших товарищей, не была в них вовлечена, поэтому и выжила, вероятно. Рейнджер пребывал в уверенности, что она знает карточную магию: так ловко она обращалась с картами во время представления, — и предложил ей сотрудничество. Долорес не оставалось ничего, кроме как согласиться. И она даже помогла Картеру в нескольких делах. Он далеко не сразу понял, что все пасьянсы Долорес раскладывает лишь для виду, а выводы о людях делает, исходя из своих наблюдений и умозаключений. Рейнджер восхитился её умениям и решил, что такой талант не должен быть беззащитным. Он показал Долорес путь револьвера.

С тех пор очаровательная гадалка работает информатором Техасских рейнджеров, докладывая Картеру. Она путешествует с очередным шарлатаном и вычисляет картёжников и тёмных магов, а также зачастую наводит законников на след преступников, никоим образом не связанных с потусторонними силами. Стоит отметить, что доктор Чанси подарил Долорес карты, покрытые тонким слоем эмульсии из призрачной руды. Он руководствовался лишь эстетическими соображениями. Но она использует их куда шире, чем предполагал изобретатель. При ударе о какую-нибудь поверхность эти карты слегка мерцают, что зачастую вводит в заблуждение картёжников и тех, кто что-то смыслит в этом вопросе.

Долорес Ортега

Долорес — черноволосая и темноглазая красотка мексиканских кровей. Она одевается как типичная гадалка и не стесняется создавать вокруг своей персоны ореол мистической таинственности. Некоторые считают, что она владеет карточной магией или иным запретным искусством. На деле же Долорес — волшебный стрелок, что оказывается неприятным сюрпризом для тех, кто испытывает её терпение. Она путешествует по фронтиру вместе с доктором Чанси и его балаганом и является информатором техасских рейнджеров.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d10, характер d12, сила d6, выносливость d8

Навыки: азартные игры d8, верховая езда d8, внимание d10, выживание d8, драка d8, знание (английский язык) d10, знание (оккультизм) d10+2, лечение d8, оружейная магия d12, расследование d10+2, стрельба d12, уличное чутьё d10+2, храбрость d10

Защита: 6; **стойкость:** 6; **шаг:** 6; **харизма:** +2; **выдержка:** 5.

rom_mik@mail.ru #9316

Изъяны: клятва (мелкий, неразглашение тайн и сотрудничество с Техасскими рейнджерами), чужак;
Черты: везение+, заглянувший в бездну, именное оружие+ (кольт «Миротворец»), исследователь, меткий стрелок, мистический дар (путь револьвера), полезные связи (техасские рейнджеры), привлекательность, пристрелка (буря свинца), харизматичный, шулер.
Оружейные заклятья: буря свинца, гибель с небес, заряжай!, канонада, поправка на ветер, пуля — дура, шальная пуля;
Снаряжение: гравированный «Миротворец» (именное оружие) и патроны к нему, особая колода карт (см. её историю), принадлежности для спиритических сеансов и гадания.

Эль Леон

Прежде чем ступить на путь револьвера, Лай Койленд, ныне известный как Эль Леон, был стрелком и азартным игроком из города Абилин, штат Канзас. Его жизнь пошла под откос, когда к Лаю с просьбой о помощи пришёл старый друг Сэл Финнер.

Финнер был карточным магом и членом Королевского Двора, которого не допустили до ранга девятки. За это он вознамерился отомстить тайному обществу и даже сумел привлечь на свою сторону нескольких картёжников Двора низкого ранга.

В поисках сообщников для своей мести, Сэл познакомился с Энни Гамильтон, которая пообещала рассказать о том, как можно подобраться к самой верхушке организации. Опасаясь, что одной карточной магии может оказаться недостаточно, Сэл и заручился поддержкой Лая с его верным револьвером. Койленд согласился помочь старинному другу, не имея понятия об истинной природе вещей и ставках на кону. Когда все приготовления были закончены, Сэл, Лай и их соратники прибыли на место, где должна была ждать Энни.

Ловушка захлопнулась: под руководством пикового валета несколько девяток и десяток пленили товарищей, после чего переправили на борт «Новой династии» и там подвергли мучительным пыткам. Сэл умер первым, и потому Лай посчитал, что его другу повезло больше. Грядущей трагедии можно было бы избежать, если бы Сэл знал, почему не стоит доверять Энни Гамильтон — пиковой даме Королевского Двора.

На этом история Лая, скорее всего, и закончилась бы, но, вопреки всем ожиданиям палачей Двора, на него обратил внимание могущественный маниту Гансмоук (смотри страницу 123). Через три дня Лай пробудился на берегу Миссисипи, перепачканный в крови и с разряженным револьвером. Последним воспоминанием Койленда было надменное лицо валета пик, перерезающего ему горло. Сбитый с толку и ошарашенный своим возвращением Лай решил отправиться в Оклахому.

Койленда, почти ничего не знавшего о том, кем же он всё-таки стал, почему его сердце не бьётся и как это скрывать от остальных, ждала незавидная участь, если бы не одна судьбоносная встреча. Лай коротал ночь в одном из салунов, когда к нему подошёл Док Холлидей. Док быстро распознал новоиспечённого меченого и после продолжительного разговора по душам решил, что Лай с выпавшими на его долю тяготами достоин ступить на путь револьвера. Койленд обучался у Дока три недели, после чего по совету наставника решил залечь на дно в Мексике.

В течение четырёх лет скрываясь к югу от границы под псевдонимом Эль Леон, Койленд сделал себе имя как наёмник. Насмотревшись на обескровленные тела в канавах Веракруза и ритуальные жертвоприношения ацтекских колдунов, он на своей шкуре понял, что тёмные силы орудуют не только на просторах фронтира.

От Двора, однако, не укрылось, что одному из убитых ими ничтожеств удалось вернуться с того света. Поначалу уполномоченные бросились в погоню, но вскоре остереглись приближаться из-за вышедшего на сцену Холли-

rom_mik@mail.ru #9316

rom_mik@mail.ru #9316

дея. Когда Лай скрылся в Мексике, они и вовсе оставили попытки его догнать.

Недавно Эль Леон вернулся на Запад и сейчас путешествует по Спорным Территориям под тем же прозвищем что и в Мексике, скрывая своё истинное имя. Мало кто вспомнит Лая Койленда из Абилина и уж тем более узнает его в угрюмом наёмнике с обветренным бледным лицом. Однако Эль Леон надеется, что убийцы, кем бы они ни были, вспомнят его. Ровно за мгновение перед тем, как он разрядит в них свой револьвер.

Стремясь добраться до лишивших его жизни колдунов, Эль Леон допускает лишь одну огромную ошибку — он не признаёт Энни той безжалостной хладнокровной ведьмой, которой она на самом деле является. Лай полагает, что тогда ею манипулировали, чтобы заманить Сэла и других в западню, и её ещё можно вызволить из лап Двора. Когда Койленд (возможно, с помощью твоих героев, Маршал) докопается до истины, его ждёт немало неожиданностей и неприятных сюрпризов.

В свою очередь, от глаз и ушей Двора, конечно же, не укрылось недавнее возвращение Эль Леона в Америку, равно как и тот факт, что он вынашивает планы мести. Сейчас они были бы не прочь расправиться с меченым волшебным стрелком от греха подальше, однако не будучи готовыми в открытую воевать с учеником Холлидея, предпочли бы загрести жар чужими руками. Возможно, руками твоих героев, Маршал.

Эль Леон

Наёмник и волшебный стрелок Эль Леон вернулся меченым после того, как до него добрался Королевский двор. Его вытащил с того света Гансмоук — могущественный маниту. Леона прекрасно устроили условия договора, и он принял силу от злого духа, чтобы с её помощью отправить в Ад тех, кто лишил его жизни.

Эль Леон носит пыльный стетсон и пончо тёмной расцветки, под которым прячет ружейный пояс с увесистым кольтом и обрезом. Его пепельно-бледное лицо скрывает бандана, а неухоженную тёмно-каштановую гриву прореживают седые пряди. Он без лишних слов отправится на любое дело, каким-то образом связанное с Королевским Двором и особенно с Энни Гамильтон.

Характеристики: ловкость d12, смекалка d10, характер d12+2, сила d8, выносливость d10.

Навыки: азартные игры d8, верховая езда d8, внимание d10, выживание d8, выслеживание d10, драка d10, запугивание d12, знание (испанский язык) d8, знание (оккультизм) d10+2, оружейная магия d12, провокация d12, стрельба d12, храбрость d12+2.

Защита: 7; **стойкость:** 9; **шаг:** 6; **харизма:** −4; **выдержка:** 5.

Изъяны: враг (крупный, Королевский двор), кодекс чести, мстительность (крупный), поборник Дьявола, дурной характер, чужак (в Штатах его принимают за мексиканца, а их там не очень то любят).

Черты: быстрая реакция, железная воля, заглянувший в бездну, именное оружие+ (его кольт «Драгун»), кошачий глаз+, меткий стрелок, мистический дар (путь револьвера), не оставляя шансов, несгибаемый+, несокрушимый, познай врага своего, пристрелка (быстр как пуля, дайте два!), сверхъестественная характеристика (характер), стальные нервы, репутация, укротитель маниту+, устрашение, хладнокровие+, храбрый;

Оружейные заклятья: быстр как пуля, дайте два!, заряжай, костолом, крепкий хват, перекрёстный огонь, поправка на ветер, пуля — дура, убойная сила.

Снаряжение: кольт Драгун, модифицированный под унитарный патрон (именное оружие, уже внесено), обрез 12-го калибра, дерринджер, патроны ко всему оружию.

Особенности:

- **Меченый:** +1 выдержка, уже внесено. Нуждается в 1d6 часов сна за ночь. Можно убить только попаданием в голову,

rom_mik@mail.ru #9316

«смерть» иного рода лишь выводит меченого из строя на 1d6 дней. Невосприимчив к ядам и болезням.

- **Метка Гансмоука:** маниту, давший Лаю Койленду второе рождение, — сам Гансмоук. Эль Леон всегда пользуется прикупом и получает +2 к проверке оружейной магии, когда заклятье соответствует мотивам маниту. Анте при этом не требуется, но расплату осуществляет сам Гансмоук. Если заклятье противоречит мотивам, на проверку оружейной магии накладывается штраф −4.

Злой Глаз

Говорят, что по южным штатам путешествует одноглазый индеец. Его единственный глаз жёлтый, как у дикого зверя. Вроде как этот странник был одним из воинов небольшого поселения команчей кхвади в нескольких милях к северу от Эдоуб-Уоллс. Однажды туда ворвалась банда кровожадных разбойников, уж толком никто и не помнит, что за банда такая была. Они вырезали все селение. Выжил только один индеец, потеряв в этой бойне глаз. Можно сказать, сходил к самому черту и вернулся назад.

Выживший взял себе новое имя Злой Глаз и поклялся мстить белому человеку, который лишил его всего, что было ему дорого, до тех пор, пока его руки смогут держать оружие.

Однажды судьба свела одноглазого индейца с Доком Холлидеем. Так уж вышло, что они выбрали одну и ту же пещеру, чтобы переждать песчаную бурю на краю пустыни Смерти. Скорее всего, из этой пещеры вышел бы только один, если бы не вмешались пустынные твари, почуявшие запах лёгкой добычи. Победа далась им нелегко, но заставила хотя бы на время забыть об извечных распрях краснокожих и бледнолицых. Более того, Злой Глаз, которого кстати тогда ещё так никто не называл, оказал Доку первую помощь — одна из тварей дотянулась до лодыжки стрелка. Пережитого было достаточно чтобы, как говорят индейцы, «закопать топор войны». Буря только набирала свою силу. К несчастью, вместе с лодыжкой Холлидея пострадала и его фляга, а остатки воды уже впитались в сухой песок. Дока ждала неминуемая смерть от жажды, если бы индеец не поделился с ним. Более того, он рассказал Холлидею, о тех секретах, которые используют индейцы, чтобы добывать воду в пустыне. В ответ Док, поражённый откровенностью Злого Глаза, ошибочно увидев в нём целеустремлённого и отважного бойца со злом, обучил его искусству оружейной магии.

Спустя три дня, когда кончилась буря, они разошлись, пообещав друг другу никогда больше не встречаться. Индеец стал использовать те знания, которые дал ему стрелок во имя своей непрекращающейся мести, о которой его мимолётный партнёр и не подозревал.

Некоторое время назад солдаты одного из фортов в Техасе напали на близлежащее поселение индейцев, разграбили его и уволокли с собой, изнасиловали, а потом убили несколько женщин. Через пару недель один за другим от пули в голову начали падать злоумышленники. Выходили на улицу и умирали. Это про-

rom_mik@mail.ru #9316

должалось несколько дней. Некоторые, конечно, спаслись и в панике вскочили на лошадей, кто-то смог вырваться из форта. Правда, их потом все равно настигла пуля. Злой Глаз нашёл всех. А его никто так и не увидел.

Награду за него хоть и высокую объявили — аж две тысячи, — но ты на неё не смотри, она ещё больше станет. Много народу уже уходили его искать, да мало кто живым вернулся. Некоторых таких охотников потом находили без двух передних зубов: один пропал, а другой был воткнут в левый глаз. А почему не поймали? Да пойди поймай индейца в прериях! Говорят, он может на месте исчезать. А от его пули не увернёшься. Его даже мало кто видел. Он стреляет с какой-то невероятной дистанции, вроде как попадает в монету на расстоянии нескольких миль. Уж не знаю, как такое возможно, но его даже и близко нет, а ты уже труп. В прерии или на площади города — одна пуля в голову и конец. Потому гильзу от неё, может, и найдут в паре миль от тела.

Злой Глаз

Лицо Злого Глаза покрыто уродливыми шрамами, а светло-карий, почти жёлтый зрачок единственного уцелевшего глаза и браслеты из человеческих зубов внушают страх всем, кому доводится его лицезреть. Злой Глаз презирает Джорджа Кастера и Братство Ворона за их взгляды и методы ведения борьбы. Герои, противостоящие этим врагам, могут найти в нём ценного союзника, ну или просто пару тысяч долларов награды.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d6, характер d10, сила d8, выносливость d10.

Навыки: верховая езда d10, внимание d10, выживание d10+4, выслеживание d10+4, драка d8, запугивание d12+5, знание (оккультизм) d8, лазанье d8, лечение d10, маскировка d10+2, оружейная магия d10, стрельба d10, храбрость d8.

Защита: 6; **стойкость:** 7; **шаг:** 6; **харизма:** −5; **выдержка:** 4.

Изъяны: в розыске (крупный), клятва (крупный, мстить бледнолицым, которые плохо обходятся с индейцами), кодекс чести, мстительный (крупный), одноглазый, уродство, чужак.

Черты: беспощадный, егерь, именное оружие+ (его винтовка Винчестера), меткий стрелок, мистический дар (путь револьвера), обитатель глуши, репутация, твёрдая рука, целитель.

Оружейные заклятья: акустическая тень, волю в кулак, гибель с небес, поправка на ветер, пригоршня патронов.

Снаряжение: винтовка Винчестера 1873-го года (именное оружие, преимущество +2 взаимно устраняет штраф −2 за изъян одноглазый, уже внесено), патроны к винчестеру, томагавк, заплечная сумка с пожитками.

Агентство

Агентство пустило глубокие корни во всех крупных городах Союза. Более того, хотя это и держится в строжайшем секрете, оно сохраняет своё присутствие и на Спорных Территориях.

Все, кто попадают под пристальное внимание Агентства, сталкиваются с серьёзными неприятностями. Гордость этой организации — подробнейшая база знаний и информационная сеть. Всякий раз, когда сотрудники отправляются на пусть даже и незначительную миссию, они получают полный список возможных «опасностей», которые могут находиться на территории проведения операции.

Имея подробнейшее досье на многие сверхъестественные явления, Агентство, однако, не распространяет никаких книг, подобных Библии рейнджера. На самом деле, в отличие от своих южных коллег, они предпочитают иметь дела с опасностями немного по-другому.

Сотрудники Агентства не имеют схожего с рейнджерами выбора: пристрелить или завербовать. Всё, что они могут, так это избавиться от опасности или сообщить о ней руководству. Не вступая в контакт.

rom_mik@mail.ru #9316

В то время, когда высокие начальники могут долго рассуждать о том, стоит ли устранить известную опасность или нет, решение рядовых сотрудников об убийстве при исполнении никогда не ставится под сомнение. Всех штатных агентов инструктируют, что мёртвая проблема перестаёт быть проблемой.

Библиотека

У Агентства есть тайная база в штате Массачусетс, называемая Библиотекой. Этот полигон используется для обучения «несуществующих» агентов-картёжников. База очень маленькая и хорошо охраняемая. Библиотека разделена на три части.

Первая посвящена исключительно ознакомлению обычных сотрудников с основами оккультизма. Обучение любого агента включает в себя двухнедельный «отдых» в библиотеке. Там он узнает об основах магических сил и заклятий Хойла, изучает мифологию, а также получает сведения о сверхъестественных существах, таких как вампиры и оборотни, например. Сотрудники покидают Библиотеку с достаточным для выполнения своих обязанностей уровнем знаний о тайнах этого мира.

Вторая часть служит для обучения тех сотрудников, которые каким-либо образом показали свою перспективность в плане собственных сверхъестественных способностей. Обучение таких агентов всем подробностям и тонкостям колдовства занимает гораздо больше времени — около года. Уроки проходят очень интенсивно и напряжённо. Инструктора тщательно наблюдают за тем, как их подопечные справляются с программой. Те, кто не осиливает тяжелейший подготовительный курс, возвращаются к службе как обычные полевые агенты.

Персонал не выпускает учеников из-под пристального взора ни на секунду, выискивая признаки одержимости маниту. Хоть такие случаи встречались за всю историю библиотеки крайне редко, они приводили к поистине чудовищным катастрофам. Если хоть у кого-то из инструкторов закрадывается подозрение, что обучаемый попал под влияние маниту и поддался его власти, он имеет полное право отчислить такого студента навсегда. Я надеюсь, ты правильно понял значение слова «навсегда».

По окончанию курса новоиспечённые картёжники, как правило, назначаются в региональные или районные отделения для оказания помощи в особых расследованиях. Всего в Агентстве около 80 карточных магов, в основном специализирующихся на информационных заклятьях. Подготовленные агенты обычно используют свои знания за кулисами, редко демонстрируя их прямо во время операций. Большинство картёжников на службе владеют такими заклятьями как *наитие*, *ищейка*, *забудь* и им подобными.

Чистильщики

Силу хорошо брошенного козыря могут игнорировать только слепцы и глупцы. Агентство не попадает ни под одну из этих категорий.

В целом, сотрудникам крайне не рекомендуется применение боевых заклятий. Такой подход не единожды подтверждён проблемами с надёжностью и катастрофическими последствиями в критических ситуациях. Все сотрудники верят, и, возможно, это правильно, что когда дело доходит до драки, револьвер Гатлинга всегда лучше, чем какие угодно заклятья.

Тем не менее, даже Агентство не может игнорировать тот факт, что бывают такие ситуации, которые можно разрешить только колдовством. Чтобы справляться с проблемами такого рода, создаются специальные команды, в состав которых входят не только рядовые сотрудники, но и специально обученные картёжники. Эти отряды не собираются просто так. Если Агентство формирует команду, это всегда означает Дело.

Картёжники в этих отрядах отличаются от остальных тем, что почти все заклятья из их арсенала направленны на уничтожение. Это, конечно же, не отменяет их исключитель-

rom_mik@mail.ru #9316

rom_mik@mail.ru #9316

ной подготовки во владении огнестрельным оружием. Команда «чистильщиков» обычно состоит из трёх-четырёх человек и, по крайней мере, один из них — картёжник. В отличии от остальных оперативных групп Агентства, они работают без поддержки и прикрытия, не привлекая дополнительные «ресурсы» вне зависимости от рейтинга «опасности». Конечно же, чистильщики ещё более засекречены чем просто картёжники.

Чистильщики решают проблемы самыми простыми и надёжными способами. Они не исследуют дома с привидениями. Они их сжигают дотла!

Сейчас в Агентстве около десяти таких оперативных команд. При необходимости, отряд может быть доставлен в любое место Соединённых Штатов в течении недели или даже быстрее.

Картёжник-чистильщик Агентства

Бригады чистильщиков Агентства обычно работают по трое-четверо, и один из них — картёжник. Если такой отряд показался на горизонте, лучше уберись подобру-поздорову: эти оперативники ничего не упускают, никого не отпускают и ничего не оставляют после себя.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d10, характер d10, сила d6, выносливость d8.

Навыки: верховая езда d6, внимание d10, выслеживание d8, драка d8, запугивание d10, знание (оккультизм) d10, лазанье d6, маскировка d8, карточная магия d10, стрельба d10, расследование d10+2, уличное чутьё d10+2, храбрость d8

Защита: 6; **стойкость:** 6; **шаг:** 6; **выдержка:** 4.

Изъяны: клятва (уничтожить или подавить угрозу сверхъестественного), кодекс чести;

Черты: азартный игрок, исследователь, любимый трюк (карты на ветер, козырь, туз в рукаве) мистический дар (наследие Хойла), рок-н-ролл!, сотрудник Агентства;

Карточные заклятья: ищейка, забудь, карты на ветер, козырь, наитие, туз в рукаве, два любых дополнительных заклятья на выбор.

Фокусы: в дураках, ловкие пальцы, перезарядка, припугнуть, два любых дополнительных фокуса на выбор.

Снаряжение: колода карт, пистолет Гатлинга и патроны к нему, чёрный плащ-пыльник.

Волшебные стрелки

Ты, возможно, хочешь спросить меня, а как же на самом деле у Агентства обстоят дела с волшебными стрелками? Разумеется, истина далека от версии, представленной игрокам: от самой осведомлённой спецслужбы Диковинного Запада не могла укрыться информация о том, что в прериях появился новый вид обладателей магических способностей. По правде говоря, пока что им известен лишь один пример волшебного стрелка, и они вышли на крупную рыбу. Да, партнёр, северянам известна тайна самого Дока Холлидея! Ну, может быть, и не целиком, но они точно о чём-то догадываются.

Сотрудники Агентства знали, что Холлидей — могущественный карточный маг и, до недавнего времени ничто не давало повода усомниться в этом. Однако всё новые и новые сведения о «подвигах» Дока ясно говорили о том, что его умения далеко ушли от того, что подвластно картёжникам. Это и навело Агентство на мысль о существовании оружейной магии.

Разумеется, соглядатаи правительства пытаются неустанно присматривать за Холлидеем, а также начали поиски других волшебных стрелков. На сегодняшний момент сложно сказать, что их старания увенчались серьёзным успехом. Агентство вышло на след Александра Грейвса, но для того, чтобы с уверенностью причислить его к стрелкам, владеющим оружейной магией, они обладают пока ещё слишком малым количеством информации.

Королевский двор

Слухи о существовании тайного общества картёжников, на самом деле, правдивы. Как и о том, что штаб-квартира общества рас-

rom_mik@mail.ru #9316

положена на корабле, базирующемся в Новом Орлеане. Судно называется «Новая Династия» и принадлежит местному богатому сахарному магнату — Соломону Тайеру. «Новая Династия» заработала себе репутацию на побережье Миссисипи, проводя экстравагантные и порой немного дикие собрания. Приглашение на одно из таких собраний считается большой честью.

А вот в чём слухи врут, так это в том, какие цели преследует эта организация. «Профсоюз» картёжников — всего лишь официальная версия, о которой говорит большинство участников, однако это не истинная цель Двора.

На самом деле, мало кто, кроме самых высокопоставленных чинов Королевского Двора, знает реальные цели организации.

Несмотря на то, что большинство членов Двора верит в благие цели и идеи взаимовыручки и помощи исследователям учений Хойла, это совсем не так. На высших уровнях Королевский Двор — ковен картёжников, охотно продавших свои души Жнецам за могущество и власть в мире живых.

Структура Двора

Королевский Двор получил своё название, что не удивительно, от комбинации фигурных карт покерной колоды. Членов Двора можно встретить на всей территории США, Конфедерации и Спорных территорий. Больше всего Королевский Двор представлен в штатах, граничащих с Миссисипи. Небольшие филиалы расположены в Дедвуде, Денвере и Лост-Энджелс. Кроме того, есть два анклава в маленьких городах в Неваде: Рино и Лас-Вегас. Что именно интересно Двору в этих местах, неизвестно.

Организация делится на две части. Первая, называемая просто Двор, состоит из относительно непосвящённых в самые страшные тайны людей. Члены Двора различаются по уровням посвящения или рангам. Низшие называются двойками, а высшие — десятками.

Посвящённые ниже четвёрки вообще ничего не знают о целях Двора и всего лишь собирают информацию. Иногда им могут поручить простые задачи вроде доставки грузов, если они доказали свою надёжность. Основная часть Двора состоит именно из таких участников, которых около сотни.

Члены сообщества рангом с пятёрки по восьмёрку знают, что за стенами Двора иногда происходят вещи, противоречащие закону с северной или южной стороны линии Мейсона-Диксона. Им чаще всего дают задания, направленные на то, чтобы сорвать миссии Агентства или Рейнджеров, или ещё как-нибудь посрамить и дискредитировать эти организации. Однако даже эти члены Двора ничего не знают об истинных целях. Никто не может продвинуться выше восьмёрки без тщательной проверки лояльности высшими рангами Королевского Двора. Ранги от пятёрки до восьмёрки обычно занимают около 20-30 человек.

Представители сообщества рангами девять и десять занимаются задачами поиска и вербовки новых членов Двора. Эти люди уже осознают незаконность некоторых действий Двора, но согласны с ними. Таких людей наберётся не больше шести.

Десятки участвуют в самых опасных заданиях, где и отсеиваются те члены, которые не годятся для того, чтобы пойти дальше.

Вторая часть организации, её сердце, собственно и носит название Королевский двор. Как ты мог догадаться, их ранги обозначаются фигурными картами.

Сейчас внутренний круг насчитывает около 13 человек. Большинству остальных участников они известны лишь под именами фигурных карт. Короли — видимые лидеры организации, однако настоящая власть принадлежит Джокеру и поддерживается с помощью его верных гончих псов — Тузов, стоящих вне категорий и рангов, как, собственно, и сам Джокер.

Все члены Королевского Двора — картёжники, продавшие свои души без остатка за могущество чёрной магии Жнецов. Кроме того, некоторые из них заключили пакты с демона-

rom_mik@mail.ru #9316

ми, получив за это сверхъестественные силы, похожие на способности меченых.

Цели Двора

Как мы уже говорили, истинные цели Королевского Двора неизвестны никому, кроме внутреннего круга. Низшие ранги не знают ничего, но могут делать предположения, основываясь на тех заданиях, которые им поручают.

Посвящённые ранга четвёрки и ниже считают, что Двор — нечто похожее на Службу рейнджеров или Агентство, за исключением преследования картёжников, конечно же. Чаще всего им поручают задания изучать и наблюдать странные события на Таинственном Западе и докладывать о них. Хотя Двор обычно не вмешивается в подобные явления, по крайней мере явно, участники низкого уровня посвящения считают, что за кулисами Двор ведёт борьбу со Жнецами и их порождениями.

Большинство посвящённых рангов с пятёрки по восьмёрку верят в то, что Двор, прежде всего, обеспечивает защиту картёжникам от назойливого внимания враждебно настроенных правительственных организаций, таких как Техасские рейнджеры и Агентство. Их задания зачастую связаны с противодействием или, по крайней мере, сокрытием информации от этих структур. Почти все посвящённые этих рангов имеют неприятный опыт встреч с рейнджерами или сотрудниками Агентства.

Посвящённые рангов девятка и десятка считают примерно так же, как и предыдущие, однако уверены, что Двор готов на действительно суровые и решительные меры для обеспечения своей безопасности и защиты своих членов от внешних сил. Кроме того, они знают, что Двор, время от времени, проявляет интерес к казалось бы совсем не связанным с ним вопросам, как, например, погонщики скота или источники воды. Тем не менее, посвящённые этих уровней считают, что таким образом их организация готовится к расширению влияния.

Только члены Королевского Двора знают истинную цель организации: превратить юго-запад Америки в царство чумы и страха, и ради этого они готовы сделать всё что угодно.

Королевский Двор — послушное орудие в руках Жнецов. Двор использует низших членов своей организации для исполнения своих планов, не объясняя им ровным счётом ничего, а в случае провала с лёгкостью избавляется от них, заметая все следы. Наконец, Двор принимает все меры предосторожности, чтобы те, кто начал догадываться об истинных целях, замолчали навсегда.

Джокер

Настоящий лидер Двора известен членам организации только как Джокер. Приближённые, состоящие в Королевском Дворе, знают его под именем Соломон Тайер. Но никто даже и не подозревает, что на самом деле это Эрнст Иоганн Бирен — старый враг Эдмонда Хойла.

Бирен не умер в Сибири, как считал Хойл, но лишь очень сильно обгорел. Он знал и был готов к тому, что его учитель рано или поздно придёт за ним, и разработал тщательный план по инсценировке собственной смерти. Бирен не успел буквально чуть-чуть и получил ужасные раны в бою с Хойлом.

Поправив своё здоровье, Эрнст скитался по Европе и Азии почти сто лет после той самой битвы. Во время своих путешествий он собрал поистине огромные силы и знания. В течении этого столетия Бирен продлевал свою жизнь и постоянно менял внешность с помощью карточной магии и ритуалов чёрной магии. В конце-концов, судьба привела его в Америку как раз за год до начала Гражданской войны.

Неразбериха и хаос войны позволили Бирену заняться своим любимым делом — распространением болезней. В течении нескольких лет он забавлялся разжиганием эпидемий брюшного тифа и дизентерии, пока не настал Судный День.

Бирен обнаружил, что его способности усилились в десятки раз!

rom_mik@mail.ru #9316

Колдун с презрением относился к тем названиям, которые американцы придумывали болезням, что когда-то величественно назывались «Чёрная Смерть» и тому подобное. Теперь бич предыдущего столетия окрестили «теннесийской трясучкой» и другими дурацкими именами.

Его собственное изобретение и гордость постигла та же участь. Беспощадную болезнь, которая, по замыслу Бирена, должна была посеять на юго-западе страх, панику и смерть, теперь называют «техасским кишкокрутом». Такое имя вряд ли могло вселить ужас в сердца людей. Одно только упоминание этих слов повергало Бирена в убийственную ярость.

Колдун появился в Новом Свете, когда ему было около 175 лет, однако, он обладал прекрасным здоровьем, а на вид ему можно было дать не больше полтинника. Бирен взял себе имя Соломона Тайера и построил карьеру импортёра сахарного тростника в Новом Орлеане. Несмотря на то, что вряд ли люди, способные опознать его, были ещё живы, Бирен крайне осторожен в вопросах сохранения тайны своего происхождения.

Соломон Тайер поддерживает хорошие партнёрские отношения с железнодорожной компанией Байю Вермиллион и её хозяином — Бароном Симоном ЛаКруа. ЛаКруа не только в курсе существовании Двора, но и знает о некоторых его тайнах. Тем не менее, Барон не догадывается ни о связи Тайера с этой организацией, ни о его истинном имени.

Соломон Тайер

Характеристики: ловкость d8, смекалка d12+2, характер d12+2, сила d8, выносливость d10.

Навыки: азартные игры d10, внимание d10, выслеживание d10, драка d8, запугивание d12+4, знание (оккультизм) d12+2, колдовство d12+2, маскировка d8, провокация d12+2, расследование d12+4, стрельба d10, убеждение d12, уличное чутьё d12+2.

Защита: 9; **стойкость:** 9; **шаг:** 6; **харизма:** +2; **выдержка:** 5.

Изъяны: дурной характер, жажда крови, заносчивость, самоуверенность.

Черты: блок+, богатство+, верные спутники (Королевский Двор), железная воля, исследователь, крепкий орешек+, мастер (запугивание, знание (оккультизм), колдовство, расследование, смекалка, характер), мистический дар (чёрная магия), несгибаемый+, привлекательность, стальные нервы+, харизматичный, хладнокровие+.

Силы (чёрная магия): Эрнст Бирен якшается с демонами больше века. Он владеет всеми известными силами и по возможности использует их с аспектами болезней, хворей, стай мух и чумных крыс. Запас его пунктов силы не органичен.

Снаряжение: плавучее казино «Новая Династия», библиотека древних колдовских гримуаров и практически всё, что он только пожелает.

rom_mik@mail.ru #9316

Особенности:

- **Бесстрашный:** Бирен невосприимчив к ужасу и запугиванию.
- **Неуязвимость:** Бирен — важная фигура на доске Жнецов, и так просто отойти в мир иной они ему не дадут. Пока его не подвергнут воздействию магических оков (смотри *слабость* ниже), его можно ввести в шок, но нельзя нанести ранение.
- **Слабость (оковы):** уничтожить Бирена можно, только разорвав его связь со Жнецами и Мёртвыми Землями посредством оков, подобных тем, которыми его когда-то сковал Эдмонд Хойл (смотри «Реликвии»). Пока Бирен заключён в такие оковы, он получает урон как обычно. Если его таким образом убить, его тело тотчас же обратится в прах.

Тузы

Бирен правит Двором железной рукой и несколькими козырями в рукаве. Четыре существа, известные как Тузы, — секретная служба Джокера. Никто кроме самого Бирена не видел Тузов живьём, а члены организации за пределами Королевского Двора вообще не имеют понятия об их существовании.

Тузы и их приспешники обычно навещают тех героев, которые особенно рьяно и эффективно выступают против Жнецов и целей самого Королевского Двора. Чтобы заслужить такой визит, персонаж должен быть чрезвычайно активным в борьбе с порождениями Судного Дня.

Обычно Тузы не возятся с проблемами рангом ниже легенды. Этим могут заняться и обычные члены Королевского Двора. Тем не менее, персонажам, которые могут привлечь их внимание всё равно следует быть настороже. Тузы не верят в честные поединки. Они предпочитают нападать из засады, и лишь после того, как приспешники значительно ослабили их цель. Тогда эти бесславные убийцы наносят смертельный удар.

Когда человек погибает от рук Туза, на нём остаётся особая порочная метка. Жертвы почти всегда возвращаются в качестве меченых. Чтобы избежать этого, Тузы, знающие об этой особенности, обычно полностью избавляются от тела, как правило сжигая его.

Тузы, как и многие другие члены Королевского Двора, заключили с маниту пакты, используя древние и некогда утраченные ритуалы, лишь недавно открытые вновь. Это привело к тому, что как и у меченых, в их телах живёт собственный маниту. Загляни в раздел «Пакт с демоном» главы «На несколько демонов больше», чтобы узнать подробности. Правда, в отличие от меченых, Тузы не должны бороться за власть над своим телом, ведь они и так уже давно следуют воле Жнецов, являясь их оружием. Поэтому, кроме обычных последствий пакта, они получают доступ к способностям меченых, а также творят заклятья так, как будто одержимы, всегда получая, как минимум, пару.

rom_mik@mail.ru #9316

Туз бубён

Эксперт по сбору информации. Если человечество когда-то владело какой-нибудь информацией, он почти наверняка её найдёт. Это всего лишь вопрос времени.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d12, характер d10, сила d8, выносливость d10.

Навыки: азартные игры d10, верховая езда d8, внимание d12, выслеживание d12+2, драка d10, запугивание d10, знание (оккультизм) d12+2, карточная магия d12+3, маскировка d12, расследование d12+2, стрельба d12, уличное чутьё d10.

Защита: 6; **стойкость:** 8; **шаг:** 6; **харизма:** −4; **выдержка:** 5.

Изъяны: клятва (крупный, верность Королевскому Двору), любопытство, упрямство.

Черты: азартный игрок+, всегда на раздаче, акула покера, игра по-маленькой+, исследователь, кошачий глаз+, краплёные карты, любимый трюк (наитие, переводчик), мастер (расследование), мистический дар (наследие Хойла), несгибаемый, опытный игрок, мастер (карточная магия), свободная игра, стальные нервы, уклонение+, хладнокровие+.

Карточные заклятья: все доступные.

Фокусы: копия, игра воображения.

Снаряжение: колода карт, кольт «Миротворец», Книга игр Хойла 1769-го года.

Особенности:

- **Бесстрашный:** невосприимчив к ужасу и запугиванию.
- **Одержимый демоном:** обладает чертой меченых кошачий глаз и способностью сбор трофеев. Как и меченые, может быть убит окончательно только попаданием в голову. При сотворении заклятий всегда получает как минимум пару двоек.
- **Пакт с демоном:** Энигма. +2 на проверки карточной магии, уже внесено.
- **Порочная метка:** при проверке становления меченым для персонажа с рангом легенда, умершего от рук этого чудовища, фигурные карты и тузы работают как джокер.

Туз пик

Каре тузов редко собирается вместе на одно дело. Однако, когда это всё-таки случается, командование и лидерство принимает на себя именно он, самый опасный из Тузов.

Характеристики: ловкость d12, смекалка d12, характер d10, сила d12+2, выносливость d10.

Навыки: азартные игры d10, верховая езда d8, внимание d10, выслеживание d12, драка d12+2, запугивание d10, знание (оккультизм) d12, карточная магия d12+2, маскировка d10, расследование d10, стрельба d12, уличное чутьё d10.

Защита: 9; **стойкость:** 9; **шаг:** 6; **харизма:** −6; **выдержка:** 5.

Изъяны: дурной характер, жажда крови, жестокий слуга смерти, заносчивость, клятва (крупный, верность Королевскому двору), мстительность.

Черты: азартный игрок+, всегда на раздаче, акула покера, игра по-маленькой+, когти+, краплёные карты, любимый трюк (козырь, разгром, туз в рукаве), мастер (драка, карточная магия), меткий стрелок, мистический дар (наследие Хойла), мэтр, несгибаемый, несокрушимый, опытный игрок, партнёры, пожиратель душ, свободная игра, стальные нервы, уклонение+, хладнокровие+.

Карточные заклятья: все доступные.

Фокусы: перезарядка, припугнуть.

Снаряжение: колода карт, кольт «Миротворец», винчестер 1873-го года, Книга игр Хойла 1769-го года.

Особенности:

- **Бесстрашный:** невосприимчив к ужасу и запугиванию.
- **Одержимый демоном:** обладает чертами меченых когти, несокрушимый и пожиратель душ. Как и меченые, может быть убит окончательно только попаданием в голову. При сотворении заклятий всегда получает как минимум пару двоек.
- **Пакт с демоном:** Мортис. +2 на проверки карточной магии, уже внесено.

rom_mik@mail.ru #9316

- **Порочная метка:** при проверке становления меченым для персонажа с рангом легенда, умершего от рук этого чудовища, фигурные карты и тузы работают как джокер.

Туз треф

Диверсии, тайные проникновения и маскировка — его конёк. Подложить динамит под офис маршала в Остине? Выкрасть документ из центрального отделения рейнджеров? Для Туза треф это обычная рутина.

Характеристики: ловкость d12, смекалка d10, характер d10, сила d10, выносливость d10.

Навыки: азартные игры d10, верховая езда d8, внимание d12, выслеживание d10, драка d10, запугивание d12, знание (оккультизм) d12, карточная магия d12+1, маскировка d12+2, расследование d12, стрельба d12, убеждение d12+2, уличное чутьё d12+2.

Защита: 6; **стойкость:** 9; **шаг:** 7; **харизма:** −4; **выдержка:** 5.

Изъяны: клятва (крупный, верность Королевскому двору), заносчивость, самоуверенность.

Черты: азартный игрок+, акула покера, вор, всегда на раздаче, игра по-маленькой+, краплёные карты, любимый трюк (инкогнито, забудь, хождение по теням), мастер (маскировка), меткий стрелок, мистический дар (наследие Хойла), несгибаемый, опытный игрок, призрак, свободная игра, стальные нервы, уклонение+, хладнокровие+;

Карточные заклятья: все доступные.

Фокусы: маскарад, шум.

Снаряжение: колода карт, два дерринджера, нож, Книга игр Хойла 1769-го года.

Особенности:

- **Бесстрашный:** невосприимчив к ужасу и запугиванию.
- **Одержимый демоном:** обладает чертой меченых призрак. Как и меченые, может быть убит окончательно только попаданием в голову. При сотворении заклятий всегда получает как минимум пару двоек.
- **Пакт с демоном:** Смоль. +2 на проверки карточной магии, уже внесено.
- **Порочная метка:** при проверке становления меченым для персонажа с рангом легенда, умершего от рук этого чудовища, фигурные карты и тузы работают как джокер.

Туз червей

Пожалуй, если кто и мог бы сравниться с искусством обмана с самим Отцом лжи, так это Туз червей. Он может запудрить мозги любому, кроме своего хозяина — Джокера.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d12+2, характер d10, сила d8, выносливость d10.

Навыки: азартные игры d10, верховая езда d8, внимание d10, выслеживание d12, драка d10, запугивание d10, знание (оккультизм) d12, карточная магия d12+2, маскировка d10, расследование d10, стрельба d12, уличное чутьё d10.

Защита: 6; **стойкость:** 9; **шаг:** 6; **харизма:** −4; **выдержка:** 5.

Изъяны: дурной характер, клятва (крупный, верность Королевскому двору),.

Черты: азартный игрок+, всегда на раздаче, акула покера, игра по-маленькой+, краплёные карты, любимый трюк (кошмары наяву, мираж), меткий стрелок, мистический дар (наследие Хойла), могильный холод, несгибаемый, опытный игрок, пройдоха, свободная игра, стальные нервы, уклонение+, устрашение, хладнокровие+;

Карточные заклятья: все доступные.

Фокусы: зеркало, ловкие пальцы, маскарад, оклик, шум.

Снаряжение: колода карт, кольт «Миротворец», нож, Книга игр Хойла 1769-го года.

Особенности:

- **Бесстрашный:** невосприимчив к ужасу и запугиванию.
- **Одержимый демоном:** обладает чертами меченых могильный холод и устраше-

rom_mik@mail.ru #9316

ние. Как и меченые, может быть убит окончательно только попаданием в голову. При сотворении заклятий всегда получает как минимум пару двоек.

- **Пакт с демоном:** Двуличник. +2 на проверки карточной магии, уже внесено.
- **Порочная метка:** при проверке становления меченым для персонажа с рангом легенда, умершего от рук этого чудовища, фигурные карты и тузы работают как джокер.

Уполномоченные по улаживанию конфликтов

Порой, на пути Двора оказываются герои, недостаточные опасные, чтобы спускать на них Тузов. Такими проблемами обычно занимаются специальные команды по улаживанию конфликтов. Размер команды зависит от информации о серьёзности угрозы, которой располагает Двор. Если Двору известно о том, что их цель путешествует в компании друзей, или задача состоит в ликвидации целой команды, то достаточно нескольких картёжников, чтобы разобраться со всеми. Большие отряды могут быть отданы под командование кому-то с рангом восьмёрки или выше. Двор готов сделать почти всё что угодно для устранения любых преград на своём пути.

Как и Тузы, такие команды обычно избавляются от тел своих жертв. Хоть они и не боятся нападать в открытую, обычно всё подстраивается так, чтобы выглядело как несчастный случай.

Поодиночке уполномоченные не представляют особой угрозы и даже не являются дикими картами. Однако, когда собирается ударный отряд, то главным обычно назначают самого смышлёного и опытного. Маршал, если твоим героям довелось нарваться на целую команду этих «решателей» проблем, то просто сделай одного из них лидером и дикой картой.

Уполномоченный

Характеристики: ловкость d8, смекалка d10, характер d8, сила d6, выносливость d8.

Навыки: азартные игры d8, верховая езда d6, выслеживание d6, внимание d8, драка d8, запугивание d8, знание (оккультизм) d8, карточная магия d10, маскировка d8, провокация d8, стрельба d10, храбрость d8.

Защита: 6; **стойкость:** 6; **шаг:** 6; **харизма:** −6; **выдержка:** 3.

Изъяны: дурной характер, жажда крови, заносчивость, клятва (крупный, Королевский двор), самоуверенность.

Черты: азартный игрок, любимый трюк (козырь, мимо!), меткий стрелок, мистический дар (наследие Хойла), опытный игрок, полезные связи (Королевский двор).

Карточные заклятья: ищейка, козырь, крах, мимо!, хождение по теням, три любых дополнительных заклятья на выбор.

Фокусы: перезарядка, один любой дополнительный фокус на выбор.

Снаряжение: колода карт, кольт «Миротворец», винчестер 1873-го года, патроны ко всему оружию, нож Боуи.

Энни Гамильтон

Энни родилась в богатой семье в Луизиане. Она и её сестра-близнец Берил получили хорошее домашнее образование и должны были выйти замуж за тех уважаемых джентльменов, к которым благосклонно отнесутся родители. Обе девочки до поры казались весьма покладистыми, но у них был один маленький секрет на двоих. На чердаке родительского дома они нашли «Книгу игр» и стали её изучать. Девочки играли друг с другом втайне от родителей.

А потом случилось то, что порой происходит в богатых семьях. Настала пора Энни выходить замуж. И, как водится, жених оказался ей совершенно не по нраву. Она, прихватив некоторое количество ценностей из сво-

rom_mik@mail.ru #9316

его приданого, а также «Книгу игр», в которой разобралась куда лучше своей сестрёнки, сбежала из дома. Энни, освоив карточную магию и пользуясь своим природным обаянием, сумела стать не только профессиональным игроком, но и оказаться в Королевском Дворе. Более того, по слухам, сначала она очаровала самого Соломона Тайера своей манерой играть и не только, а потом между ними будто чёрная кошка пробежала. Тем не менее, Энни всё ещё жива каким-то чудом и даже зарабатывает игрой в карты.

На самом деле, и Энни, и Соломон сохраняют холодную голову. Является ли Энни его любовницей (и являлась ли когда-либо), вопрос открытый. Как бы там ни было, к «обиженной» Соломоном Энни регулярно приходят те, кто готов пожалеть её или воспользоваться её «оскорблёнными» чувствами, чтобы подобраться поближе к Тайеру. Кто, как не она, должна знать его слабости? Нет, эти люди не погибают или не пропадают сразу же. Они приводят Энни к самому сердцу заговора, после чего судьба этого заговора разрешается тем или иным образом. Обычно в итоге не остаётся никого, кто мог бы сказать, что Энни предала всех, а Тайер щедро платит за каждый раскрытый замысел против него.

Энни обладает рангом пиковой дамы в Королевском Дворе. Она, как и остальные приближённые, осведомлена, что Соломон является главой организации, но мало кто знает о том, какие именно отношения связывают пиковую даму и Джокера.

Энни Гамильтон

Энни Гамильтон — обаятельная несколько фривольно одетая дама с коротко остриженными волосами и решительным взглядом. Будучи искусной притворщицей, она в один момент может казаться беззащитной и несчастной, а в следующий — уже опасной и безжалостной.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d12, характер d10, сила d6, выносливость d8.

Навыки: азартные игры d12, верховая езда d8, внимание d10, драка d8, запугивание d10, карточная магия d12+1, провокация d10, расследование d12, стрельба d8, убеждение d12, уличное чутьё d10, храбрость d10.

Защита: 6; **стойкость:** 6; **шаг:** 6; **харизма:** +6; **выдержка:** 5.

Изъяны: заносчивость, мстительность (крупный), самоуверенность;

Черты: азартный игрок+, акула покера, всегда на раздаче, заживление+, игра по-маленькой+, кошачий глаз+, мэтр, мистический дар (наследие Хойла), опытный игрок, полезные связи (Королевский Двор), привлекательность+, пройдоха, свободная игра, харизматичный, шулер;

Заклятья: Энни получила силу от Соломона и владеет всеми карточными заклятьями.

Фокусы: в дураках!, игра воображения, марафет, шум, шутовская тасовка.

Снаряжение: книга игр Хойла 1769-го года, колода карт, дерринджер. Энни может в короткие сроки обзавестись практически всем, что ей понадобится.

Особенности:

- **Пакт с демоном:** Цветок Пустыни. +2 на проверки карточной магии против персонажей мужского пола.
- **Одержимая демоном:** обладает чертой меченых кошачий глаз+, заживление+ и способностью сбор трофеев. Как и меченые, может быть убита окончательно только попаданием в голову. При сотворении заклятий всегда получает, как минимум, пару двоек.

Чума Бирена

Это заклятье — шедевр Бирена. Первая версия была создана ещё во времена обучения у Хойла. С тех пор заклятье стало значительно сильнее и ещё более смертоносным. Главным образом, этим заклятьем владеют члены Королевского Двора, однако если цель оправдывает средства,оно может быть предоставлено и другим, даже за пределами организации.

rom_mik@mail.ru #9316

Заражение

Ранг: *ветеран*
Длительность: *особая*
Дистанция: *особая*
Пункты силы: *5*
Аспект: *сглаз, гниющая рука, бактериологическое оружие*

Это заклятье из гримуара Эрнста Бирена. С помощью него он начал, по крайней мере, две эпидемии чумы и множество вспышек тифа. Для успешного применения колдун должен каким-либо образом заставить жертву соприкоснуться с источником заражения. Это может быть гниющая рука, особый амулет со сглазом или распылитель инфекции на базе безумной науки.

После контакта жертва должна пройти проверку ***выносливости*** против сверхъестественного навыка колдуна. В случае провала несчастный получает крупный изъян ***немочь*** со всеми вытекающими последствиями.

Болезнь моментально начинает действовать на персонажа. Кроме того, как очевидно следует из названия, эта болезнь крайне заразна. Все, кто контактирует с больным, должны пройти проверку ***выносливости*** (используя обычные правила по болезням из «Дневника авантюриста»), в противном случае — тоже окажутся заражены. Проверку необходимо проходить каждый день общения с заражённым.

В отличии от обычного изъяна ***немочь***, болезнь, вызванная этим заклятьем, может быть полностью вылечена обычным врачом. Процесс исцеления занимает неделю, являясь *вызовом судьбе* для лекаря.

Общество госпожи удачи

Енох Шоу

Кроме того, что Енох — самый старый из ныне живущих картёжников, он глубже всех проник в тайны трудов Хойла. Некоторые связывают этот факт с почтенным возрастом Шоу, говоря, что тот имел почти столько же времени на обучение, сколько и Хойл. Они даже не представляют, насколько они правы!

Эдмонд Хойл прибыл в колонии ранним летом 1763-го. Очень скоро он обнаружил, что английские колонисты слишком чёрствы, чтобы помочь в его антропологических исследованиях. Кроме того, индейские племена вблизи колоний были либо крайне враждебно настроены к белым людям, либо начали утрачивать свои мистические знания, взяв на вооружение плоды «цивилизации» европейцев.

В 1764-ом году Хойл решил переехать во французскую колонию — город Новый Орлеан. Французы умудрялись поддерживать с индейцами более дружественные отношения. Кроме того, Новый Орлеан имел репутацию «расслабленного» города — среды, благоприятной для игроков и других, менее социально приемлемых категорий людей.

В игорных залах Нового Орлеана Хойл познакомился с игрой известной как poque. Эта игра использовала колоду в 52 карты и заключалась в вытягивании карт для составления выигрышных комбинаций. Эдмонд обнаружил, что poque легко ложится на его формулы, а главное, требует гораздо меньше времени, чем остальные игры, которые он пытался использовать для поединков с маниту.

Хойл выбрал poque (или покер, как эта игра стала называться позже) в качестве основы для своих заклятий. Другие игры по-прежнему работали, но покер был гораздо проще и эффективнее.

Хойл понимал, что время его смерти близится. Не настоящей физической смерти, конечно же. Его заклятья могли исправно поддерживать тело и здоровье неограниченное время.

rom_mik@mail.ru #9316

Однако, он понимал, что 95 лет — это слишком много для живого человека, особенно для того, кто выглядит от силы на 60. Скоро его семья и знакомые начнут задавать опасные вопросы, и Эдмонд решает инсценировать свою смерть.

Хойл заканчивает свою книгу и отправляет её вместе с «последней волей и завещанием» обратно в Англию. Он меняет имя и отправляется в неизведанные американские пустоши искать знания индейских шаманов. В этих поисках он проводит век без малого, узнав почти всё, что индейцы могли ему рассказать о себе и своих верованиях, пока не наступает 3-е июля 1863-го года.

Судный день вытащил Хойла, который теперь называл себя Енохом Шоу, из пустыни. Он осознаёт, что все его знания и навыки вскоре очень пригодятся этому миру. Однако, за годы проведённые с индейцами, Енох усвоил, что ему даже со всеми его умениями не по силам тягаться с Жнецами в одиночку. Кроме того, несмотря на продлевающую жизнь магию, ему почти два века, и годы начинают брать своё. Его тело истощено и выглядит на добрые 80 лет.

Хойл узнаёт о Старателе, его планах и находит Дженкинса. Они делятся друг с другом знаниями и принимают важное решение. Старатель Кут Дженкинс поднимает отряд, способный заменить древних, поддерживающих договор. Хойл же, в свою очередь, старается всеми силами замедлить продвижение Жнецов в этот мир. С этой целью он стремится распространить свои сакральные знания как можно шире.

В настоящее время Хойл бродит по Диковинному Западу в поисках потенциальных учеников и наследников, обладающих талантами к карточной магии. Он соблюдает предельную осторожность, избегая лишнего внимания, в частности со стороны любых правительственных агентов. Для обычного наблюдателя Енох выглядит не иначе, как постаревший седоватый бродяга.

В своём путешествии Хойл узнает о Королевском Дворе. Хотя ему и неведомы истинные цели этого общества, в сердце закрадываются подозрения о нечистоплотности его замыслов. Хойл внимательно следит за теми, кто по его сведениям, состоит в Дворе. Однако, Эдмонд всё ещё не догадывается, что его первый ученик и заклятый враг всё ещё жив. Бирен также не знает о судьбе Хойла, хотя и подозревает, что его бывший учитель тоже добрался до секретов продления жизни. Тузы постоянно ищут доказательства или опровержения его страхов.

Енох Шоу

Притворяясь старым потрёпанным бродягой, Эдмонд Хойл уже многие годы странствует по Диковинному Западу в поисках картёжников, достойных примкнуть к Обществу Госпожи Удачи для ведения борьбы с Жнецами. Среди современных карточных магов Хойл известен как Енох Шоу, и под этим псевдонимом он опубликовал несколько брошюр, призванных помочь картёжникам освоиться с нынешним положением вещей. Годы берут своё, и сейчас Хойл выглядит как потрёпанный жизнью восьмидесятилетний старик. Он всячески старается не привлекать к себе внимания и по возможности избегает схваток. Однако горе тем, кому удастся вывести Шоу из себя и заставить его взяться за колоду...

Характеристики: ловкость d8, смекалка d12+2, характер d12+2, сила d6, выносливость d6.

Навыки: азартные игры d12+2, верховая езда d8, внимание d10, выживание d8, драка d8, знание (теория вероятностей, криптография, стеганография, оккультизм) d12+4, знахарство d12, карточная магия d12+4, маскировка d8, расследование d12+2, стрельба d8, убеждение d10, уличное чутьё d10+2, храбрость d12.

Защита: 6; **стойкость:** 5; **шаг:** 6; **харизма:** +2; **выдержка:** 6.

Изъяны: герой, перестраховщик, старость;

Черты: азартный игрок+, акула покера, верные спутники (общество Госпожи Удачи), все-

rom_mik@mail.ru #9316

гда на раздаче, игра по-маленькой+, исследователь, истинное мужество, краплёные карты, любимый трюк (все карточные заклятья), мастер (азартные игры, знание (теория вероятностей, криптография, стеганография, оккультизм), карточная магия, расследование, смекалка, характер), милость духов, мистический дар (наследие Хойла, шаманизм), мэтр, опытный игрок, партнёры, свободная игра, учёный (теория вероятностей, криптография, стеганография, оккультизм), хладнокровие+;
Карточные заклятья: все доступные картёжникам заклятья.
Силы (знахарство): все доступные шаманам силы.
Снаряжение: колода Хойла (реликвия, предоставляет +2 ко всем проверкам карточной магии, уже внесено), дерринджер и патроны к нему, карманные часы члена Общества Госпожи Удачи, «Короткий трактат о висте», несколько копий «Книги игр Хойла» 1769-го года издания и «Руководства для азартных игроков Шоу», потрёпанный костюм.
Особенности:

- **Творец Игры:** Хойл создал карточную магию, опираясь на обычаи и традиции индейских шаманов, их практику общения с духами и заключения символических договоров с сущностями Земель Охоты. Помимо мистического дара (наследие Хойла) он обладает ещё и чертой мистический дар (шаманизм), и владеет всеми силами, присущими обоим. Количество его пунктов силы для использования сил знахарства равно 50.

Общество Госпожи Удачи

Чтобы собрать единомышленников для своего крестового похода против Жнецов, Хойл в 1870-ом создаёт джентльменский клуб под названием «Общество Госпожи Удачи». В нём Эдмонд надеется объединить всех картёжников, думающих так же, как и он. Изначально Хойл планировал назвать клуб обществом Дамы Фортуны, однако соратники убедили его, что ни один уважающий себя игрок Запада не присоединится к организации с таким дурацким названием. На первый взгляд, это выглядело просто клубом профессиональных игроков, а для большинства членов, собственно, так и было. Для тех же, кого выбирал и приглашал лично Хойл, Общество Госпожи Удачи стало главным центром сбора информации о Жнецах и приспешниках, их силе и возможных слабостях. Также, при необходимости, Шоу со своими единомышленниками старались приструнить своенравных картёжников, не всегда осознающих последствия своих действий.

Сейчас Госпожа Удача может похвастаться почти 300 участниками. Большинство из них — обычные игроки или картёжники, не имеющие представления об истинных целях общества. Всех их удерживает в организации одна простая причина — только так можно получить право на участие в ежегодном покерном турнире Госпожи Удачи. Победитель турнира со вступительным взносом 200 долларов, который проводится каждый год в июне в городе Денвер, уходит домой с круглой суммой в $ 50000 наличными.

Формально клубом управляет Клайд Пакстон, азартный мужчина, понятия не имеющий о настоящих задачах Общества Госпожи Удачи. Всё что ему известно — это то, что за его работу таинственный джентльмен по имени Енох Шоу не только платит ему внушительное пособие, но и погасил его старые карточные долги.

Внутренний круг

Те, кого Эдмонд Хойл завербовал лично, составляют так называемый внутренний круг общества. Сейчас в этой группе порядка 20 картёжников, посвятивших себя борьбе с Жнецами.

Енох Шоу создал эту группу, преследуя две главные цели: уничтожение порождений Жнецов и контроль за теми, кто постиг тайны карточной магии. Кроме того, эта группа принимает непосредственное участие в поиске возможных новобранцев.

rom_mik@mail.ru #9316

Для выполнения первой цели Хойл создал книгу, аналогичную Библии рейнджеров. Каждый участник внутреннего круга имеет свою копию книги. Как и другие работы Хойла, эта зашифрована в брошюру — «Руководство для азартных игроков Шоу». Все члены внутреннего круга ведут свои дневники, и важная информация регулярно добавляется в руководство, таким образом, оно не теряет актуальности.

Кроме того, внутренний круг сообщает Хойлу о картёжниках, которые злоупотребляют своими умениями или пользуются ими публично. Эдмонд знает, что Жнецы получают силу из человеческого страха, и стремится не допустить того, чтобы они извлекали выгоду из той магии, которую он случайно привнёс в этот мир.

Если Хойл решает, что картёжник действовал не с умыслом, а по незнанию, то ему отправляется анонимное предупреждение, чтобы посмотреть на его действия. Те карточные маги, которые очевидно ведомы злобой и жадностью, или те, кто игнорирует неоднократные предупреждения, обычно скоропостижно покидают этот мир от рук учеников Хойла.

Полным составом внутренний круг встречается всего лишь раз в год на ежегодном покерном турнире. Хойл создал публичное Общество Госпожи Удачи именно по этой причине: возможность собрать группу картёжников, не привлекая к ней особого внимания. Конечно, и Рейнджеры, и сотрудники Агентства каждый год отправляют своих людей на этот турнир. Однако там собирается достаточно картёжников, не входящих во внутренний круг, чтобы надолго занять этих ищеек.

На этих ежегодных собраниях картёжники сравнивают записи в дневниках, обмениваются заклятьями, встречают новых участников группы и строят планы на следующий год.

Вербовка

Все новые члены внутреннего круга набираются лично Хойлом. Он выискивает картёжников, которые уже продемонстрировали свои способности и желание идти против зла Жнецов. Заинтересуется ли Хойл кем-то из членов твоего отряда, решать тебе, Маршал. Единственное, что тебе нужно знать ещё, — Госпожу Удачу привлекают картёжники рангом ***герой*** или выше. Вновь вступившие получают специально изготовленные золотые карманные часы. Эти часы сделаны вручную под личным контролем Хойла. На них выгравированы замысловатые узоры, одновременно являющиеся ключом к расшифровке текста «Руководства» Шоу. Кроме того, часы используются для опознания своих во время «полевых» работ между собраниями.

Сюзанна Стоун

Сюзанна Стоун играет в Обществе Госпожи Удачи весьма важную роль. Её семья некогда владела большими земельными угодьями в Алабаме, но война сократила количество наследников и собственников земли до одной Сюзанны, которая предпочла продать своё имение и перебраться в Дезерет к свету электричества и научного знания. Её ферма, находящаяся неподалёку от Города Мрака, оборудована по первому слову безумной науки, и заправляет там Людвиг Доджсон — человек со стальными нервами и железной деловой хваткой. Сама же Сюзанна не столько интересовалась сельским хозяйством, сколько акциями железнодорожных компаний и крупных предприятий. Она весьма неплохо чувствовала, куда дует ветер, но при этом успевала вовремя остановиться, и это приумножало её достаток. Сюзанна обзавелась многими полезными связями в высшем свете Севера, Юга, Дезерета и Спорных Территорий.

Было у неё ещё одно увлечение, о котором до поры не знал никто. Она изучала азартные игры, но не столько за столом, сколько по разнообразным книгам, пока не поняла, что в описаниях некоторых из них зашифрованы ключи к куда более увлекательным играм. Надо сказать, что Сюзанна пошла по весьма опас-

rom_mik@mail.ru #9316

ной дороге. Вместо того, чтобы учиться играть в карты среди людей, она сначала освоила в совершенстве игру с маниту. После этого разнообразные престижные турниры, в которых она принимала участие, стали для неё чем-то сродни дружеских посиделок. Вскоре Сюзанна поняла, что ей интереснее давать другим поиграть, нежели самой садиться за покерный стол. Она начала организовывать турниры. Сюзанна умеет выбрать подходящее место и создать такие условия, чтобы игроки забыли о всевозможных распрях и предрассудках и в полной мере насладились красотой игры.

Хоть Сюзанна тщательно скрывала своё увлечение играми с маниту, Енох Шоу каким-то образом её вычислил и пригласил в Общество Госпожи Удачи, убедившись в том, что она крайне заинтересована в предотвращении конца света. Сюзанна приглядывается к картёжникам на турнирах, знакомится с некоторыми и тех, кто кажется ей наиболее достойными, рекомендует Еноху Шоу.

Сюзанна Стоун

Сюзанна Стоун — строго одетая дама с аристократической осанкой, тонкими чертами лица и тщательно убранными назад волосами. Она вежлива, обаятельна и приятна в общении, однако у неё хватит решительности указать на дверь тому, кто её оскорбляет своими речами или делами. Она является членом внутреннего круга Общества Госпожи Удачи, устраивает престижные турниры и приглядывается к разнообразным картёжникам, выискивая тех, кто был бы достоин знакомства с Енохом Шоу.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d12, характер d12, сила d6, выносливость d8.

Навыки: азартные игры d12, верховая езда d8, внимание d10, драка d8, запугивание d8, знание (оккультизм) d12, карточная магия d12, маскировка d8, расследование d12, провокация d10, стрельба d8, убеждение d12, храбрость d10.

Защита: 6; **стойкость:** 6; **шаг:** 6; **харизма:** +2; **выдержка:** 5.

Изъяны: верный друг, клятва (крупный, Общество Госпожи Удачи), кодекс чести,

Черты: азартный игрок+, аристократ, богатство+, всегда на раздаче, игра по-маленькой+, краплёные карты, мэтр, любимый трюк (баюшки-баю, дьявольский шарм, наитие), мистический дар (наследие Хойла), опытный игрок, полезные связи (Общество Госпожи Удачи), свободная игра, харизматичный.

Карточные заклятья: все доступные.

Фокусы: визитная карточка, игра воображения, зеркало, марафет, припугнуть.

Снаряжение: колода карт, книга игр Хойла 1769-го года, часы члена Общества Госпожи Удачи, «Руководство для азартных игроков Шоу».

Джонатан О'Рурк

За свою довольно-таки короткую жизнь Джонатан прошёл длинный и извилистый путь. Родившись в семье совсем небогатых фермеров Мемфиса, он вряд ли мог рассчитывать на ка-

rom_mik@mail.ru #9316

кое-то выдающееся будущее. Однако, родители мальчика приложили все усилия, чтобы дать своему единственному сыну шанс выбраться в люди. Продав большую часть хозяйства, они оплатили обучение Джонатана в Бэйлорском университете, расположенном в городе Уэйко штата Техас.

О'Рурк закончил обучение по специальности право и юриспруденция с отличием, чем, видимо, и заслужил внимание со стороны техасских рейнджеров. Учитывая, что Уэйко находился в непосредственной близости от Остина и Далласа, служба пользовалась Бэйлорским университетом как кузницей кадров, внимательно приглядывая за самыми толковыми студентами.

Ровно после того, как шапки были подброшены и пойманы, а О'Рурк, собравший свои вещи, торопился наконец-то навестить своих родителей, к нему подошёл человек в потёртом пыльнике и с ярко блестящей пятиконечной звездой на лацкане. Джонатан недолго раздумывал над предложением и вскоре стал помощником техасского рейнджера, настояв лишь на том, что ему дадут сперва повидаться с роднёй.

Возможно, судьба О'Рурка была бы довольно скучной, если бы с ним не случилось одно происшествие. Любимым развлечением многих студентов в университете несомненно были азартные игры. Хоть заведение и содержалось в строгих христианских традициях, а потому карты были под строжайшим запретом, уследить за всеми не представлялось возможным. Джонатан, привыкший всеми силами быть первым не только в учёбе, но и вообще во всём, как-то услыхал о книге игр, написанной неким мистером Хойлом. Эта книга, судя по рассказам, была настоящим сокровищем для любого, кто хотел добиться успеха в картах.

Джонатан понимал, что в здешней библиотеке он точно не найдёт этой книги, и вызвался помогать в очередной поездке в город за продуктами. Попав в Уэйко, О'Рурк «потерялся» в рыночной толпе, стремглав бросившись в ближайшую лавку с книгами.

Спустя несколько месяцев, его приятели все как один отказывались садиться с Джонатаном за один стол. Однако известный своей дотошностью О'Рурк не прекращал изучать книгу игр, пока, наконец, не нашёл закономерности в том, что ранее считал опечатками и неточностями. Стоит ли говорить, что ему открылся совершенно новый мир, в изучение которого он окунулся с головой?

Когда О'Рурк сменил звёздочку помощника на полновесную звезду, он с удивлением обнаружил, что его тайна, оказывается, давно известна и даже описана в Библии рейнджера, которую он получил после присяги. Разумеется, Джонатан понимал, что не сможет держать в секрете своё умение бесконечно, и решил признаться сам. Вопреки его худшим ожиданиям, наставник не только не расстроился этому факту, но и предоставил возможность заниматься делами, касающимися других картёжников. На одном из таких заданий

rom_mik@mail.ru #9316

Джонатан узнал об Обществе Госпожи Удачи, а ещё через полгода, когда навыки О'Рурка в карточной магии значительно возросли, оно само заинтересовалось им. Тогда загадочный джентльмен по имени Енох Шоу назначил рейнджеру встречу.

Сейчас, Джонатан О'Рурк, ставший уже первым лейтенантом, одновременно является членом внутреннего круга Общества Госпожи Удачи. Успешно пользуясь своим служебным положением, именно он обычно отправляется к тем картёжникам, которые осознанно или нет помогают Жнецам. За свою пока ещё недолгую карьеру рейнджера и картёжника Джонатан, помимо новых друзей из Общества Госпожи Удачи, успел нажить себе немало врагов. Самые опасные из них, пожалуй, ведьмы из Блэк Ривер. О том, как О'Рурк поссорился с ними, стоит написать пару строк.

В приснопамятной битве при Каулдроне в 1876-м году — самой крупной за всю историю Железнодорожных войн — ведьмы Уичито, элитный отряд Блэк Ривер, умудрились стащить аж целый вагон новейшего снаряжения у Уосатч. О'Рурк, участвовавший в этой переделке на стороне Дикси Рэйлс (весьма предсказуемо, учитывая, что компанией владеет родственник самого генерала Ли), со своими помощниками сумел не только отбить вагон, но и вернуть его законным владельцам с соответствующими комментариями о похитителях. Этот ловкий трюк направил удар разгневанных представителей Уосатч на главные силы Блэк Ривер.

Ведьмы Уичито с помощью своей магии, конечно же, выяснили, кто является виновником торжества, и пытаются отомстить О'Рурку и по сей день.

Джонатан О'Рурк

Техасский рейнджер и член внутреннего круга общества Госпожи Удачи. Молодой, хотя и не очень привлекательный, с дурацкой привычкой постоянно крутить карты в руках Джонатан успешно совмещает карьеру рейнджера и картёжника. Герои могут встретить Джонатана преимущественно в Техасе, хотя он частенько бывает в Мемфисе, где всё ещё стоит дом его семьи, и в Альбукерке, где, говорят, живёт его старый закадычный друг. С другой стороны, если до общества Госпожи Удачи дойдёт информация, что кто-то из твоих картёжников помогает Жнецам или их приспешникам (пусть даже и неосознанно), то, возможно, Джонатан устроит встречу и в другом месте. Также не стоит забывать, что О'Рурк, являясь техасским рейнджером, может заинтересоваться твоими героями и совершенно по другим причинам, а особенно если они серьёзно нарушили закон.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d12+1, характер d10, сила d6, выносливость d10.

Навыки: азартные игры d10, верховая езда d6, внимание d8, драка d6, запугивание d8, знание (законы Севера, Юга, республики Дезерет) d12, знание (оккультизм) d12, карточная магия d12+1, провокация d8, расследование d12, стрельба d10, убеждение d12+1, уличное чутьё d8, храбрость d10.

Защита: 5; **стойкость:** 9 (3); **шаг:** 6; **харизма:** −2; **выдержка:** 5.

Изъяны: жестокий слуга смерти, причуда (постоянно вертит в руках карты), транжира.

Черты: азартный игрок+, богатство, быстрая реакция, игра по-маленькой+, краплёные карты, любимый трюк (наитие), мистический дар (наследие Хойла), мэтр, опытный игрок, полезные связи (Общество Госпожи Удачи), репутация, свободная игра, техасский рейнджер (первый лейтенант), упорство, хладнокровие.

Карточные заклятья: прошедший обучение лично у мистера Шоу владеет всеми заклятьями карточной магии.

Фокусы: копия, перезарядка, оклик.

Снаряжение: два дерринджера в особых кобурах для быстрого выхватывания, закреплённые в рукавах, «Книга игр Хойла» 1780-

rom_mik@mail.ru #9316

го года, подписанная лично автором, значок техасского рейнджера, укреплённый плащ-пыльник (+3 броня, уже учтено), библия рейнджеров, часы члена Общества Госпожи Удачи, «Руководство для азартных игроков Шоу».

Маршал, если ты хочешь добавить в свою историю кого-то ещё, кто принадлежит внутреннему кругу Общества Госпожи Удачи, то вот тебе пример, каким он может быть.

Член внутреннего круга Общества Госпожи Удачи

Каждый из этих карточных магов был отобран лично Эдмондом Хойлом и всецело предан делу борьбы со скверной Судного дня. Раз в год они встречаются на собрании Общества Госпожи Удачи, где обмениваются опытом и информацией о нынешнем положении дел на Диковинном Западе.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d12, характер d10, сила d6, выносливость d8.

Навыки: азартные игры d10, верховая езда d6, внимание d8, драка d8, запугивание d8, знание (оккультизм) d12, карточная магия d12+1, маскировка d8, расследование d10, провокация d8, стрельба d8, убеждение d10, храбрость d10.

Защита: 6; **стойкость:** 6; **шаг:** 6; **харизма:** +2; **выдержка:** 5.

Изъяны: герой, клятва (крупный, Общество Госпожи Удачи), кодекс чести,

Черты: азартный игрок+, всегда на раздаче, игра по-маленькой+, краплёные карты, любимый трюк (три заклятья на выбор), мистический дар (наследие Хойла), опытный игрок, полезные связи (Общество Госпожи Удачи), свободная игра, харизматичный.

Карточные заклятья: все доступные.

Фокусы: не менее трёх фокусов.

Снаряжение: колода карт, кольт «Миротворец» и патроны к нему, часы члена Общества Госпожи Удачи, «Руководство для азартных игроков Шоу».

Великий фокус Хойла

Ходят слухи, что Хойл в своих поисках возможностей усмирять маниту создал поистине грандиозный фокус. Этот фокус способен моментально понизить уровень страха местности. Звучит неплохо, не так ли? Ты спросишь меня, а в чём, собственно, подвох, и почему весь континент всё ещё не благоухает ландышами, а птички не поют радостные песни каждое утро? Дело в том, что как и всё на этом свете, фокус Хойла не всесилен и имеет ряд ограничений.

Во-первых, для сотворения этого чуда необходимо два опытных и искушённых картёжника. Как бы ты ни старался, в одиночку ничего не выйдет. Во-вторых, этот трюк никак не влияет на сеятелей страха, так что если ты не позаботишься о них отдельно, уровень страха вскоре восстановится. Ну и, в-третьих, в случае неудачи есть значительный риск только усугубить ситуацию, да и не каждый решится на это столь же опасное, сколь и грандиозное заклятье.

Итак, к делу. Великий фокуса Хойла использует правила *вызова судьбе*. Только оппонентом картёжникам будет сонм маниту. Полный фокус занимает 5 часов, по часу на каждый раунд.

В каждом из пяти раундов оба картёжника выполняют проверку ***карточной магии*** и получают карты так, как если бы творили обычное заклятье. Ты, Маршал, играешь за противоположную сторону и всегда получаешь ровно 10 карт. Каждый раунд используй одну свежерастасованную колоду и сначала раздай положенное количество карт своим игрокам, а себе бери из оставшихся. Когда карты сданы, все участники и ты в том числе составляют наилучшие покерные комбинации из того, что им досталось. Игроки получают один успех за каждую комбинацию, которая лучше, чем комбинация маниту. Для удобства ты можешь использовать фишки или жетоны, чтобы считать успехи игроков.

Я рекомендую тебе пользоваться стандартными покерными правилами для определения

rom_mik@mail.ru #9316

старшинства одинаковых комбинаций, а масти сравнивать так же, как при определении последовательности карт действий (пики, черви, бубны, трефы).

Два короля очевидно лучше чем две тройки. Стрит от дамы — лучше стрита от десятки, а пиковый флеш — трефового.

Чтобы не забивать твою голову подробнейшими инструкциями, просто засчитывай игрокам успех, если не можешь определить, какая из одинаковых комбинаций старше.

Если по истечении пяти раундов игроки смогли набрать 5 успехов, то фокус удался, и уровень страха местности моментально понижается на одну ступень. Если игроки оказались настолько удачливыми, что вместе собрали 8 успехов, то уровень страха понизится на две ступени. Если все 10, то это поистине чудо, и уровень страха понижается аж на три ступени!

Это ещё не всё. Как и в повседневной жизни картёжника, маниту не упустят возможности всё испортить. Если на любом из раундов хотя бы один картёжник сталкивается с расплатой, получив единицу на игральной кости, соответствующей навыку ***карточной магии***, или джокера, фокус заканчивается досрочно, а неудачник получает по заслугам. Однако, если к этому моменту игроки набрали достаточно успехов, то уровень страха понижается по описанным выше правилам.

Если вдруг звезды сошлись настолько плохо, что в одном раунде оба картёжника потерпели фиаско, то кроме обычных последствий расплаты, уровень страха местности повысится на одну ступень. А в случае, если вокруг не оказалось ни одного сеятеля ужаса, — можешь закладывать свой револьвер против ржавого гвоздя, — он появится!

По обе стороны закона

Кто бы мог подумать, что среди картёжников попадаются негодяи и самые что ни на есть отъявленные мерзавцы! Утешает лишь то, что по другую сторону закона есть те, кто колодой и револьвером несёт в этот мир справедливость.

Здесь, Маршал, ты найдёшь истории о людях, которые так или иначе связаны с карточной или оружейной магией, но не относятся ни к одной из влиятельных организаций, по-крайней, мере явно. Судить о том, на какой же стороне закона находится каждый из них, я предоставлю тебе, дружище. Лишь прошу, не будь скорым на расправу. В жизни, порой, всё бывает ой как запутано.

Картёжник

Здесь ты найдёшь параметры среднего карточного мага. От описанных в «Deadlands: Книга Маршала» они отличаются тем, что используют новый мистический дар наследие Хойла. Таблица на странице 188 поможет тебе, если ты хочешь разнообразить арсенал доступных им заклятий. Вытяни несколько карт, которые определят те трюки, которыми владеет картёжник.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d6, сила d4, выносливость d6.
Навыки: азартные игры d6, храбрость d6, знание (оккультизм) d6, внимание d6, стрельба d4, карточная магия d10, провокация d6.
Защита: 2; **стойкость:** 5; **шаг:** 6; **харизма:** −1; **выдержка:** 1.
Изъяны: любопытство, дурная привычка (мелкий, постоянно тасует колоду), в розыске (мелкий).
Черты: мистический дар (наследие Хойла)
Карточные заклятья: козырь, техасский смерч, мимо!, два любых дополнительных заклятья на выбор.
Фокусы: три любых фокуса на выбор.
Снаряжение: дерринджер, колода карт.

Иван Белкин

Некоторые старожилы Калифорнии, знающие Лабиринт как свои пять пальцев, могут припомнить загадочную историю, произошед-

rom_mik@mail.ru #9316

шую пятнадцать лет назад в полусотне миль от места, где сейчас стоит Шэн Фэн. Ещё в начале столетия русские основали там поселение, получившее название Форт-Росс, откуда вели дела с первопроходцами Запада. Разумеется, скажешь ты, сейчас это не имеет значения, ибо форт должен был рухнуть в океан вместе со всем побережьем. Повремени с выводами, приятель. Ещё до Великого Землетрясения он сгорел дотла, и немногочисленные очевидцы рассказывают, что без колдовства там дело не обошлось. Они не ошибаются. Случившийся пожар — дело рук картёжника, который держит в руках колоду едва ли не восьмой десяток лет.

Один известный писатель, поэт и заядлый азартный игрок родился и провёл молодость в Российской Империи, а потому был хорошо осведомлён о том, что творилось в его стране во времена, когда Бирен пришёл к власти. Судьба распорядилась так, что во время учёбы он совершенно случайно нашёл один из дневников чёрного мага, где содержались заметки Бирена на тему карточной магии. Особое внимание там уделялось могущественному маниту, известному как Пиковая Дама.

Пытливый и острый ум писателя сумел сложить представшую перед ним мозаику, и через некоторое время он уже отыгрывал свои карточные долги с помощью Пиковой Дамы, с которой заключил договор. Получив от неё идеи для творчества подобно безумным учёным, черпающим вдохновение для своих изобретений у маниту, он написал роман «Пиковая дама». Более того, следуя своей «музе», писатель зашифровал в нём указания о том, как можно привлечь её внимание. После этого он инсценировал свою смерть в 1837-ом году и отправился в Сибирь на поиски следов Эрнста Бирена.

Через двадцать пять лет наш герой, теперь известный под псевдонимом Ивана Петровича Белкина, напал на след одного из чёрных магов Королевского Двора Ивана Александровича Кускова, бежавшего с книгой заклинаний Бирена в Америку и основавшего Форт-Росс на побережье Калифорнии. За прошедшие годы поселение сменило многих хозяев, но в 1841-ом году Бирен решил предпринять действия по возврату Форта-Росса во владения Двора и для этих целей выделил внушительную сумму денег одному из своих ближайших сподвижников Джону Саттеру, который перекупил колонию у русских, а вместе с ней — спрятанный Кусковым гримуар Бирена.

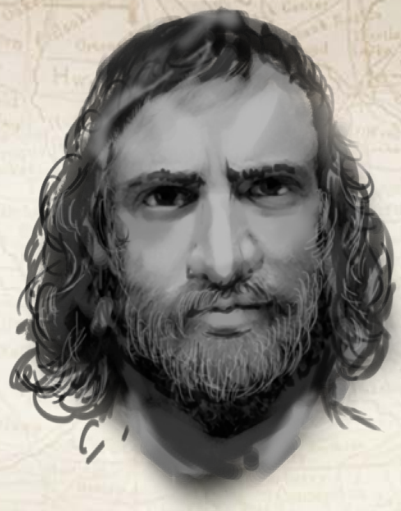
Белкин прибыл на побережье Калифорнии в 1864-ом году, когда Судный день уже пришёл, и способности всех картёжников многократно возросли. Предложив Саттеру продать ему форт или поставить его на кон в карточной партии, он не подозревал о том, что его оппонент и сам окажется могущественным карточным магом. Партия окончилась колдовской дуэлью, в ходе которой от Форта-Росса осталось лишь пепелище. Белкин бежал, сумев спасти колдовской фолиант, а через два года руины сгоревшего поселения поглотила пучина.

Форт-Росс канул в Лету, но чёрная книга Бирена и её похититель — отнюдь. Пусть Саттер уже не при делах, награда, которую он когда-то назначил за голову Белкина, ещё действительна — ведь сейчас за «Чёртовым русским» охотится весь Королевский двор...

Иван Белкин

Белкин — смуглый джентльмен среднего роста. Он предпочитает чёрные дорогие костюмы и хорошо разбирается в литературе и поэзии в частности. Черты его лица кажутся какими-то странными и нескладными для русского, и при ходьбе он заметно прихрамывает на левую ногу. Белкин нашёл себе опасного врага в виде Королевского Двора и за десятки лет накопал немало сведений об Эрнсте Бирене и его приспешниках. Как и многие другие, он не имеет представления об истинной личности Соломона Тайера, но может поделиться с героями другой полезной информацией, если, конечно, посчитает, что они достойны этого.

rom_mik@mail.ru #9316



Характеристики: ловкость d8, смекалка d10, характер d10, сила d8, выносливость d8.
Навыки: азартные игры d10, верховая езда d6, внимание d8, драка d8, знание (литература, оккультизм, русский, английский, французский языки) d12, карточная магия d12+2, маскировка d8, провокация d10, стрельба d8, убеждение d10, храбрость d8.
Защита: 6; **стойкость:** 6; **шаг:** 4; **харизма:** +2; **выдержка:** 5.
Изъяны: враг (крупный, Королевский Двор), хромота, чужак;
Черты: азартный игрок+, всегда на раздаче, краплёные карты, любимый трюк (кольцо пламени, ложная смерть), мистический дар (наследие Хойла), пройдоха, талант к языкам, харизматичный, шулер;
Карточные заклятья: живи-играй, карты на ветер!, кольцо пламени, ложная смерть, хождение по теням.
Фокусы: в дураках!, игра воображения, копия.
Снаряжение: колода атласных карт середины XIX века, дневники Эрнста Бирена (прочтение обоих повышает навык знание (оккультизм) на две ступени, могут служить учебниками карточной магии, уже внесено в параметры), флотский кольт, несколько томиков русской и французской прозы и поэзии, первое издание романа «Пиковая Дама» (содержит зашифрованную информацию об уникальном маниту Пиковая Дама).
Особенности:

- **Пакт с демоном:** Пиковая Дама. +2 на проверки карточной магии, уже внесено.

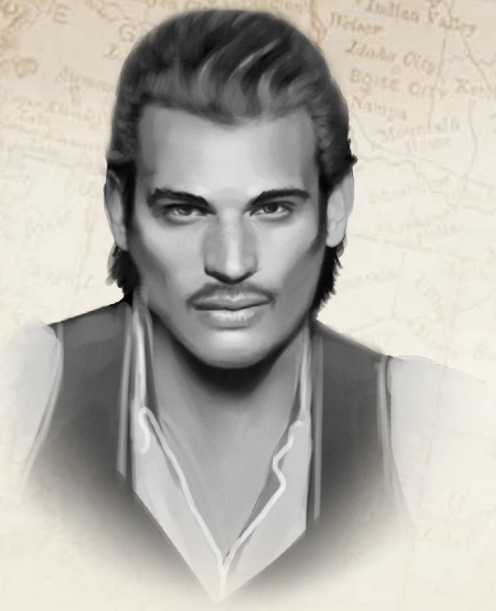
Клинт О'Салливан

Новый Свет видал людей всяких национальностей, профессий и религиозных убеждений. В этом безумном котле варятся вместе католики и протестанты, европейцы и азиаты, индейцы и негры, китайцы и даже русские. Немало здесь и таких, кто бежит из Старого Света, скрываясь от преследования властей. Ирландец Клинт О'Салливан как раз из этой публики.

У себя на родине он вёл беспощадную партизанскую войну с британскими силами, желая для своей страны независимости. Клинт был активнейшим членом Ирландского республиканского братства, участником многочисленных вооружённых восстаний, в ходе которых пролил немало британской крови. Но в какой-то момент, несмотря на все его таланты дипломата и умение прикидываться «честным джентльменом», он прокололся, и полиция взяла его след. Не желая встречаться с виселицей, О'Салливан решил покинуть Ирландию и переселиться в Америку, где только-только закончилась Гражданская война. И каково было его счастье, когда он узнал, что даже здесь его братья-ирландцы не дают спокойной жизни проклятым англичанам. Парни из «Фенианского братства» регулярно совершали набеги, громя дома и лавки, принадлежащие местным британцам. Но главным открытием для Клинта стало совсем другое...

В одном из игорных домов он весьма успешно принимал участие в покерном турнире. И вот в финале поймал на шулерстве своего соперника. Тот не успел ничего сделать, как Клинт уже приставил нож к его горлу и пригрозил перерезать его чёртову глотку, если тот не вернёт ему деньги. Незнакомец, восхищённый ка-

rom_mik@mail.ru #9316



чеством игры и скоростью реакции Клинта (а чего ещё ты ожидал от профессионального ирландского боевика и заядлого картёжника?!), предложил ему вместо этого взять пару уроков «большой игры, в которой ты сможешь сорвать такой куш, какой тебе не снился».

Через некоторое время Клинт действительно убедился, что не зря сохранил тому неудачнику жизнь. Этот шулер научил его таким вещам, что игральные карты, которые обычно использовались лишь для одурачивания всяких простофиль и опустошения их кошельков, превратились в руках Клинта в грозное и смертоносное оружие, которое он поспешил направить... Догадайся с трёх раз, против кого.

Сейчас Клинта можно встретить в одном из многочисленных кабаков пригорода Детройта, выпивающим в компании своих ирландских друзей и, возможно, готовящим новый набег.

Клинт О'Салливан

Клинт — стройный франт среднего роста. Он носит усы и повязывает оранжевый платок вокруг шеи.

Разыскивается мёртвым властями Детройта за организацию убийства окружного шерифа Персиваля Уокера, его помощников Билла Мёрдока и Джерри Пальмерстона, миссионера англиканской церкви отца Кальвина и детектива агентства Пинкертона Эдмунда Рида. Сумма награды $2000.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d10, характер d6, сила d8, выносливость d6.

Навыки: азартные игры d8, верховая езда d6, внимание d8, драка d10, запугивание d10+2, знание (оккультизм) d8, карточная магия d10, маскировка d6, провокация d10+2, стрельба d8, убеждение d10+2, храбрость d8.

Защита: 6; **стойкость:** 5; **шаг:** 6; **харизма:** +3; **выдержка:** 4.

Изъяны: в розыске (крупный), причуда (нетерпимость к британцам).

Черты: боевая закалка, глоток мужества, железная воля, мистический дар (наследие Хойла), полезные связи (Фенианское братство), привлекательность, пройдоха, харизматичный;

Карточные заклятья: дьявольский шарм, инкогнито, козырь, лапша на уши, небылицы.

Фокусы: на посошок, острые карты, штрафная.

Снаряжение: кинжал, английский дерринджер 1840-го года и коробка патронов к нему, колода карт, католический серебряный крест, портфель с ворохом поддельных документов.

Кристиан Смит

По всем Соединённым штатам ходят слухи о неестественно обезображенных телах, которые даже нельзя определить как человеческие. Власти подозревают в зверствах некоего слетевшего с катушек зоолога, которого суеверный люд за глаза называет Повелителем зверей. На деле истина куда сложнее, чем может показаться на первый взгляд.

Кристиан Джордж Смит был уважаемым биологом и пользовался авторитетом научного сообщества как эксперт в анатомии, физиологии и зоологии. Среди близких друзей и коллег он, однако, был не менее известен как заядлый

rom_mik@mail.ru #9316

азартный игрок, приумножающий своё состояние за игорным столом, пуская своих оппонентов по ветру. В один судьбоносный день Кристиан вдруг обнаружил, что между строк книги Хойла, научившей его искусству карточных игр, есть что-то гораздо более важное, чем секреты успеха за игорным столом...

Через два года, самостоятельно постигнув тайны карточной магии, Смит решает попробовать сотворить своё первое заклятье. Попытка завершилась неудачей, а расплата заронила ему в голову навязчивую идею: с помощью своих новоприобретённых умений Кристиан должен создать совершенную форму жизни, совмещая черты животных и людей в одном существе. Смит успешно избавлялся от неудачных экспериментов, но по чистой случайности допустил страшный просчёт: одно из тел обнаружили законники и ничтоже сумняшеся обвинили учёного в изуверстве и человекоубийстве. Им удалось застать Кристиана врасплох и взять под стражу, но вскоре тот бежал с помощью магии, и сейчас скитается по штатам Союза, успешно уходя от блюстителей закона и охотников за головами, стремящихся получить награду, назначенную в Огайо за его голову.

Повелитель зверей понял, что на Диковинном Западе есть люди и пострашнее его. Потому он не гнушается подвергать своим опытам бандитов, рискнувших перейти ему дорогу, и просто бродяг, считая, что избавление подлунного мира от таких людей как они не является грехом.

Сейчас, когда под портретом Кристиана уже значится сумма в пятьсот долларов, он не особо скрывает результаты своих экспериментов. Более того, Смит создал специально обученных тварей, которые беспрекословно слушаются приказов и охраняют его денно и нощно. Они же помогают в добыче нового материала для чудовищных опытов Кристиана.

Подумай, Маршал, возможно, если твои герои совсем обленились поддерживать образ добропорядочных джентльменов, то Кристиан Смит с удовольствием пригласил бы их поучаствовать в своих экспериментах. Или, может быть, маршал одного из городков Огайо попросит героев узнать, что случилось с его пропавшим помощником, который, кажется, вышел на след зверского убийцы.

Кристиан Смит

Некогда Кристиан Смит был уважаемым учёным, но теперь он беглый карточный маг, подвергающийся гонениям и разыскиваемый властями за попытки усовершенствовать человеческое тело путём прививания ему животных качеств с помощью магии. Со своим недюжинным интеллектом и способностями в картографии доктор Смит успешно избегал карающей руки закона.

Первый эксперимент Кристиан поставил на себе и в результате поплатился за это левой рукой, которую ему теперь заменяет грубый деревянный протез. Этот бледнокожий северянин невысокого роста носит круглые очки и длинную бороду. Обычно он путешествует пешком в сопровождении 2d4 жертв эксперимента — чудовищных тварей, сочетающих в себе черты людей и зверей. В бою Кристиан

rom_mik@mail.ru #9316

стремится взять противников живьём, чтобы потом сделать их новыми подопытными для своих экспериментов.

Разыскивается властями Огайо за убийство и побег из тюрьмы. Сумма награды $500.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d12, характер d6, сила d6, выносливость d8.

Навыки: азартные игры d6, верховая езда d4, внимание d6+2, выживание d8, выслеживание d8, драка d4, знание (анатомия, биохимия, картография, зоология) d12+2, знание (оккультизм) d10, карточная магия d10, лечение d10, провокация d8, стрельба d8, убеждение d8, храбрость d8.

Защита: 4; **стойкость:** 6; **шаг:** 6; **харизма:** −1; **выдержка:** 4.

Изъяны: в розыске (мелкий), однорукий бандит, плохое зрение;

Черты: бдительность, везение, верный зверь, любимый трюк (зов природы), мистический дар (наследие Хойла), укротитель, учёный (анатомия, биохимия, картография, зоология);

Карточные заклятья: баюшки-баю, болотный газ, засуха, зов природы, колдовские оковы, кручу-верчу.

Фокусы: припугнуть, компас, копия.

Снаряжение: кольт Драгун и патроны к нему, очки, несколько тубусов с картами, анатомическими чертежами и бумагой, пишущие принадлежности, хирургические инструменты, два мешка для ловли мелких зверей, самодельная колода карт с иллюстрациями различных животных (смотри ниже).

Жертва эксперимента

Нелепые создания, больше всего напоминающие безволосых обезьян со звериными лапами и мордами, эти слабоумные порождения больного разума хирурга и карточной магии обречены на самоубийственную верность Кристиану и пожертвуют собой ради их создателя. Смит держит их на коротком поводке с помощью самодельной колоды, где каждой жертве соответствует карта двора. Если колода Кристиана будет уничтожена, то магия перестанет поддерживать жизнь в телах этих тварей, и чудовища превратятся в мёртвые изуродованные тела. К сожалению, это единственный способ хоть как-то освободить от мучений этих несчастных существ, когда-то бывших людьми.

Кристиан может потратить 1d4 дней на создание новой жертвы эксперимента, во время которых с помощью карточной магии и хирургии превращает тело своего «пациента» в отвратительное чудовище, а также рисует новую карту и привязывает к ней волю получившейся твари.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6 (Ж), характер d4, сила d10, выносливость d10.

Навыки: внимание d8, выживание d8, выслеживание d8, драка d10, запугивание d8, лазанье d8, лечение d10, маскировка d10, провокация d8, стрельба d4.

Защита: 7; **стойкость:** 7; **шаг:** 6;

Особенности:

- **Бесстрашный:** увечный разум жертв эксперимента не подвержен ужасу и запугиванию.
- **Когти/клыки/рога:** у каждой жертвы эксперимента есть какие-то части тела животных, способные нанести противнику тяжёлый урон, равный сила+d6.
- **Крепкий:** не получает ранения при повторном введении в шок.
- **Ужас (-2):** противоестественный вид этих тварей вынуждает очевидцев пройти проверку храбрости со штрафом −2.
- **Уязвимость (колода карт Смита):** если колоду карт Кристиана Смита уничтожить, то все привязанные к ней жертвы эксперимента лишатся магической подпитки и упадут замертво.

Френсис "Замок"

Френсис Смит — это человек, который может вскрыть любой сейф. Ни один замок не выстоит перед ним, хоть в твой дом, хоть в федеральное хранилище. Многие лихие компании, прослышав про умение Френсиса, нанима-

rom_mik@mail.ru #9316

ли его на разовую работу. Его задачей, как ты мог уже догадаться и сам, было вскрытие сейфов и хранилищ.

С одной из таких компаний он задержался чуть дольше. Возможно, именно поэтому о Френсисе удалось узнать хоть какие-то подробности. В составе банды Кровавого Джона Моррисона Смит участвовал в ограблении федерального банка в Баффало, Далласе, Сан-Антонио и других городах Техаса. Ночью они проникали в здание банка, вскрывали сейф и выносили оттуда несколько тысяч долларов. На каждое дело уходило не больше двух часов. Судя по рассказам, банда не выбила ни одной двери, а на замках не было даже царапин, обычно остающихся от отмычек, будто их ключами открывали. И с сейфами такая же история.

Когда поймали Кровавого Джона, тот рассказывал, что Френсис Смит, перед тем как вскрывать сейф, зачем-то доставал карты и просил всех выйти. Через 10 минут сейф был открыт. Как он это сделал, никто не видел. И вообще никто никогда не видел, как он работает.

Ещё Джон сказал, что ограбить тот банк в Баффало ночью, а не по-старинке — днём, было идеей Френсиса. Дверь в банк им открыл охранник, а все внутри спали. Правда, охранники говорят другое, что банда ворвалась ночью, избила и связала их, но синяков ни у кого не было, а наутро их нашли без верёвок.

Поймать этого парня пытались. Он любитель игорных домов, и его можно часто там встретить. Вот только он словно в воздухе растворяется. А однажды его задержали прямо в казино, так люди говорят, что видели как шериф на вокзале сам покупал Френсису билет на поезд и на этот поезд провожал, а не запирал в клетку. Шериф говорит, что помнит, как надел на мерзавца наручники, вывел в холл, и как тот достал из рукава светящуюся карту. Больше ничего.

Сейчас, когда слухами о светящихся картах и замках, взломанных без отмычек, заинтересовались Техасские рейнджеры, Френсис старается лишний раз не высовываться. В Техасе

за его голову уже назначена награда в четыре сотни. Несмотря на такое пристальное внимание к своей персоне, Френсис не отказывается от «деловых» предложений, когда речь заходит о действительно крупных суммах.

Френсис "Замок"

Нет такого замка, который бы выстоял перед Френсисом Смитом — именно как мастер-взломщик он прославился среди преступного мира Союза. Вот только немногие знают, что использует в деле он не только отмычки. Карточная магия Замка может не только отпереть любые двери, но и заставить тех, кто должен был их охранять, самому отдать ему ключи, помочь погрузить на коней деньги и закрыть за ним дверь!

Презентабельная внешность Френсиса Смита, казалось бы, не соответствует его роду деятельности — в чисто выбритом, крепко сбитом джентльмене редко кто заподозрит грозу всех банков Техаса. Он никогда не работает один и всегда готов предложить героям свои услуги в каком-нибудь сомнительном дельце — за нехилую предоплату, разумеется.

Разыскивается властями Техаса за ограбления банков. Сумма награды $400.

rom_mik@mail.ru #9316

Характеристики: ловкость d10, смекалка d8, характер d6, сила d6, выносливость d8.
Навыки: верховая езда d6, взлом d10, внимание d8, драка d6, запугивание d8, знание (оккультизм, механика) d8, карточная магия d10, лазанье d6, маскировка d10, ремонт d8, стрельба d8, убеждение d8, храбрость d8.
Защита: 5; **стойкость:** 6; **шаг:** 6; **харизма:** +4; **выдержка:** 4.
Изъяны: в розыске (мелкий), заносчивость, перестраховщик, самоуверенность.
Черты: вор, золотые руки, любимый трюк (забудь, медвежатник, небылицы), мистический дар (наследие Хойла), привлекательность, пройдоха, харизматичный.
Карточные заклятья: баюшки-баю, забудь, медвежатник, карты в руки!, небылицы, шик и блеск.
Фокусы: игра воображения, ловкие пальцы, маскарад, пальцем в небо.
Снаряжение: флотский кольт, саквояж с набором отмычек, мотком верёвки и другими инструментами ремесла, колода карт.

Чарли "Две Карты"

Напоследок хочется замолвить словцо про тех картёжников, которым удаётся обмануть саму смерть, иной раз буквально. Как ты знаешь, бывает два типа шулеров: осторожные и мёртвые. Чарли «Две Карты» умудряется совмещать в себе оба.

Чарльз Теодор Кентнер начал зарабатывать на жизнь игрой ещё в четырнадцать лет. Прирождённый ловкач с самого начала учился быть шулером, которого не поймать, поскольку прекрасно знал и видел своими глазами, что случается с теми, кого ловят на мошенничестве. Хорошим подспорьем мастерству за игорным столом стала книга игр Хойла, которая научила Чарльза обыгрывать не только людей, но и духов. Обводя противников вокруг пальца, он выигрывал по мелочи, но, когда Чарли решил смухлевать на одном крупном мероприятии, удача повернулась к нему спиной.

«Зоркий» Билл Стэпкорт зарабатывал на жизнь тем, что ловил и избавлялся от шулеров на карточных турнирах. Он столь же умело высматривал карты в рукавах, сколь Чарли их прятал. Никто не вступился за Чарли, когда Билл всадил ему нож в сердце и закопал на пустыре без гроба и священника.

Назвать мертвеца счастливчиком довольно сложно, но Чарли повезло даже после смерти. Будучи при жизни опытным игроком и карточным магом, он привлёк внимание маниту и стал меченым. Когда демон попытался захватить власть над его телом, самым страшным кошмаром для Чарли стало участие в турнире шулеров, где все безнаказанно тянули карты снизу колоды и прятали в рукава тузы, а крупье следили при этом только за ним. Однако он справился и сорвал банк. Поборов маниту, Чарли пришёл в себя, чтобы очутиться в разрытой могиле. На его руках угасало странное сияние, оставившее после себя изображение карт, которыми он выиграл турнир с призраками.

Чарли не стал долго размышлять, что же на самом деле с ним произошло. В конце концов, судьба дала ему второй шанс, и уж в этот раз он воспользуется им как следует. Первым делом, «Две Карты» выследил и убил Стэпкорта где-то в Техасе, насладившись ужасом в его

rom_mik@mail.ru #9316

глазах, когда тот увидал лицо Чарли. Кстати законники по-прежнему не нашли виновного в этом убийстве и за любую информацию готовы заплатить звонкой монетой.

Покончив с местью, Чарли вернулся к своим прежним занятиям: карточные игры, турниры и, конечно же, шулерство. Две Карты обнаружил, что те странные татуировки, которые он увидел на своих кистях, когда выполз из могилы, могут меняться. Более того, когда Чарли брал карты, то их изображения появлялись прямо у него на руках. Поначалу это обстоятельство крайне напугало Чарли, ведь оно могло свести на нет всё его искусство обмана и блефа. Однако чуть позже шулер обнаружил, что может не только управлять татуировками, но и делать так, чтобы они показывали карты оппонента! Эта способность вознесла умения Чарли на новый уровень.

С тех пор Две Карты старается не пропускать ни одного серьёзного турнира, каждый раз появляясь в новом гриме и с новым именем. Однако он прекрасно понимает, что очень скоро его манера игры, а главное — постоянно исчезающий в никуда победитель, раскроют его тайну. Поэтому он ищет напарника под стать себе, с которым мог бы сообща обчищать карманы ленивых толстосумов.

Постоянно вращаясь в высшем свете карточных игроков, Чарли услыхал о двух грандиозных мероприятиях с умопомрачительным выигрышем: ежегодный турнир Общества Госпожи Удачи и турнир Королевского Двора. Проблема состоит лишь в том, что оба они являются закрытыми, а попасть туда можно только, если ты являешься членом клуба-организатора. Несмотря на это, Чарли твёрдо решил, что обязан во что бы то ни стало попасть на эти турниры и, разумеется, выиграть их.

Чарли "Две карты"

Ещё юнцом Чарльз Теодор Кентнер начал учиться искусству карточного шулера, но его карьера была трагически оборвана ножом бдительного игрока, слишком близко к сердцу принявшего попытку себя обжулить. Долго Чарли в земле, однако, не пролежал. Когда он объявился через два года и сорвал куш на крупном турнире, у многих появилось к нему несколько вопросов, а, в первую очередь, у законников, которые двумя годами ранее не смогли повесить обвинение в шулерстве на мертвеца. Сейчас они намереваются запереть Чарли за его выходки наверняка, а свидетельских показаний у них предостаточно. Кстати, законники Техаса готовы отвалить триста монет за информацию о его местонахождении.

Характеристики: ловкость d12+1, смекалка d10, характер d8, сила d6, выносливость d6.

Навыки: азартные игры d10, верховая езда d6, внимание d12, драка d6, знание (оккультизм) d8, карточная магия d10, провокация d8, стрельба d4, убеждение d10, храбрость d8.

Защита: 5; **стойкость:** 5; **шаг:** 6; **харизма:** +2; **выдержка:** 5.

Изъяны: в розыске (мелкий), враг (мелкий, многие жертвы его шулерства), желторотый, позёр (мелкий, его татуировки непроизвольно меняются при сотворении заклятий).

Черты: баловень судьбы, везение, всегда на раздаче, краплёные карты, мистический дар (наследие Хойла), сверхъестественная характеристика (ловкость), харизматичный, шулер.

Карточные заклятья: карты на ветер, кручу-верчу, мираж, наитие, скатертью-дорожка.

Фокусы: в дураках!, визитная карточка, игра воображения, ловкие пальцы, марафет.

Снаряжение: флотский кольт, колода краплёных карт, потрёпанная «Книга игр Хойла» 1863-го года издания, дорогой костюм, бутылка хорошего виски.

Особенности:

- **Меченый:** +1 выдержка, уже внесено. Нуждается в 1d6 часов сна за ночь. Можно убить только попаданием в голову, «смерть» иного рода лишь выводит меченого из строя на 1d6 дней. Невосприимчив к ядам и болезням.

rom_mik@mail.ru #9316

Эй, партнёр!

Я не ожидал, что ты доберёшься до конца, и рад видеть тебя здесь. Спасибо, что купил эту книгу. Будь уверен, каждый цент пойдёт на благое дело. Общество Госпожи Удачи и лично мистер Шоу благодарят тебя, ведь только с твоей помощью наша общая борьба с Жнецами обретает смысл.

Я искренне надеюсь, что эта книга открыла для тебя совершенно новые грани мира «Deadlands», и будь уверен, что это не последний сюрприз.

Оставайся с нами, Студия 101 желает тебе захватывающих приключений.

До скорых встреч, дружище!

rom_mik@mail.ru #9316

Осечка

Масть	Эффект
Трефы	**Слабеющая воля:** вместо того, чтобы прикончить волшебного стрелка, злой дух сбрасывает с него шляпу или выбивает из руки револьвер: столь постыдное поражение лишает того уверенности в своих силах. На d6 часов его навык ***оружейной магии*** падает на одну ступень. **Трефовый туз** понижает значение навыка на целых две ступени.
Бубны	**Утечка жизненной силы:** победив в дуэли, маниту лишает стрелка сил. Волшебный стрелок получает ***уровень усталости***, исчезающий через d6 часов. **Бубновый туз** означает, что на протяжении всего этого времени на все попытки выйти ***из шока*** налагается штраф −2.
Червы	**Шальная пуля:** на секунду позволив стрелку подумать, что заклятье удалось, маниту толкает его под руку и сбивает прицел в самый неподходящий момент! Заклятье срывается, а волшебный стрелок автоматически попадает в случайного союзника, нанося ему обычный урон своего оружия, даже если первоначально и не собирался стрелять. **Червовый туз** означает, что урон наносится, как если бы проверка ***стрельбы*** была пройдена с подъёмом!
Пики	**Несчастливый патрон:** взяв маниту на мушку, волшебный стрелок спускает курок, но револьвер взрывается у него в руке, оставляя раны в материальном мире. Стрелок получает урон, равный обычному урону его оружия. **Пиковый туз** означает, что к проверке урона добавляется дополнительный d6, и до тех пор, пока не будут вылечены все полученные таким образом ***ранения***, волшебный стрелок получает изъян ***однорукий бандит*** (недееспособной становится его основная рука).
Красный джокер	Последнее слово за стрелком! Осечки не случается, а заклятье срабатывает, как если бы при его сотворении был вытянут туз. Кроме того, обманув саму судьбу, волшебный стрелок получает в награду белую фишку.
Чёрный джокер	Войдя во вкус, маниту разряжает в стрелка весь барабан! Вытяни две карты и примени их эффекты порознь. Если приходит две одномастные карты, вместо этого примени эффект туза той же масти.

rom_mik@mail.ru #9316

Карточные заклятья

Карта	Название	Пара	Две пары, сет	Стрит, флеш	Фулл-хаус	Каре	Стр.
2♣	Ахиллесова пята	—					39
2♦	Баюшки-баю	1 цель	МШ	СШ	БШ	БШ	40
2♥	Болотный газ	−1	−2, 2d4	−3, 2d6	−4, 2d8	−5, 2d10	40
2♠	Ва-банк!	—	—	1	2	3	41
3♣	Вещица	См. описание заклятья.					41
3♦	Воздушный пузырь	См. описание заклятья.					42
3♥	Вон отсюда!	—	МШ	СШ	БШ	БШ	42
3♠	Дьявольский шарм	+2	+3	+4	+5	+6	43
4♣	Живи-играй	—	1	2	3	4	44
4♦	Забудь	10 минут/ 5 раундов	1 час/ 10 раундов	1 день/ 1 минута	1 месяц/ 5 минут	1 год/ 10 минут	44
4♥	Заморить червячка	1	3	5	7	10	45
4♠	Засуха	—	2d6	2d8	2d8 (−2)	2d10 (−2)	45
5♣	Зов природы	См. описание заклятья.					46
5♦	Инкогнито	—	−2	−4	−6	−8	47
5♥	Ищейка	См. описание заклятья.					47
5♠	Карты в руки	—	1	2	3	4	48
6♣	Карты на ветер	—	2d6	2d8	3d6 ББ2	3d8 ББ4	48
6♦	Кладбищенский туман	10 клеток	5 клеток	3 клетки	2 клетки	1 клетка	49
6♥	Козырь	2d6	2d8	3d6	3d6 ББ2	3d10 ББ4	50
6♠	Колдовские оковы	0	−1	−2	−3	−4	50
7♣	Кольцо пламени	1	3	5	7	10	50
7♦	Кошмар наяву	1 цель	МШ	СШ	БШ	БШ	51
7♥	Крах	d6	d8	d10	d12	любой	52
7♠	Кручу-верчу	1	1 (−2)	2	2 (−2)	3	52
8♣	Лапша на уши	0	−2	−4	−6	−8	53
8♦	Липкие пальчики	1/2 шага	шаг	бег	бег	бег	53
8♥	Ложная смерть	—	−2	−4	−6	−8	54
8♠	Медвежатник	См. описание заклятья.					54

rom_mik@mail.ru #9316

Карта	Название	Пара	Две пары, сет	Стрит, флеш	Фулл-хаус	Каре	Стр.
9♣	Мимо!	−2	−3	−4	−5	−6	55
9♦	Мираж	См. описание заклятья.					55
9♥	Наитие	См. описание заклятья.					56
9♠	Небылицы	0	−2	−4	−6	−8	56
10♣	Огни святого Эльма	30 минут	1 час	2 часа	4 часа	8 часов	57
10♦	Переводчик	См. описание заклятья.					57
10♥	Повышаю ставки!	—	1	2	3	3	57
10♠	Подмена	—	+4	+6	+8	+10	58
J♣	Поспеши!	+2	+4	+6	+8	+10	59
J♦	Призрачные пальцы	См. описание заклятья.					59
J♥	Пронзающий взгляд	См. описание заклятья.					60
J♠	Прощальный подарочек	1	2	3	4	5	60
Q♣	Разгром	2d8 ББ2	2d10 ББ4	2d10 ББ6	2d12 ББ4	2d12 ББ6	61
Q♦	Ржавчина	См. описание заклятья.					62
Q♥	Сверхъестественное чутьё	См. описание заклятья.					63
Q♠	Сделай сам	См. описание заклятья.					64
K♣	Скатертью дорожка	—	2 мили	5 миль	10 миль	25 миль	64
K♦	Техасский смерч	—	0	−1	−2	−3	65
K♥	Сторожевые колокольчики	6 клеток	12 клеток	24 клетки	48 клеток	96 клеток	65
K♠	Туз в рукаве	—	2d6	2d8	2d10	2d12	66
A♣	Тысяча глаз!	0	+1	+2	+3	+4	67
A♦	Удар грома!	0	−1	−2	−3	−4	67
A♥	Удвоить!	См. описание заклятья.					67
A♠	Хождение по теням	—	10 клеток	15 клеток	20 клеток	25 клеток	68
Joker	Чёрный кот	—	1 подъём	2 подъёма	3 подъёма	успех	69
Joker	Шик и блеск	1 цель	МШ	СШ	БШ	БШ	69

rom_mik@mail.ru #9316

Расплата

Карта	Эффект
Красный джокер	Маниту поражены твоей игрой! Если заклинание было успешным, то ты можешь применять его с эффектом от текущей руки в течении суток, не играя с маниту и лишь выполняя проверку ***карточной магии***. При провале эффект заканчивается. Если заклятье было уникальным в своём роде (ранга ***героя*** или ***легенды***) или неповторимым, то картёжник вместо описанных выше последствий тянет фишку из банка. Кроме того, карточный маг может сделать это по своему желанию: получить фишку, отказавшись от эффекта расплаты.
2	Заклятье успешно (если, конечно, собрана минимальная комбинация), но сразу после этого картёжник оказывается ***в шоке***.
3	Ранг руки уменьшается на две ступени вниз. Заклятье не удаётся, если из-за этого комбинация становится меньше минимально необходимой.
4	Картёжник получает один ***уровень усталости***. Если от этого он теряет сознание, то заклятье проваливается. Такая ***усталость*** снимается по одному уровню за 30 минут отдыха.
5	Заклятье удаётся, если оно мгновенного действия, но после этого картёжник теряет связь с Землями Охоты и не может колдовать (а также использовать фокусы) следующие 1d4 (без взрывов) раунда. Все поддерживаемые и продолжительные заклятья прекращают действовать.
6	Ты не можешь остановиться и не колдовать! Заклятье успешно, но после этого каждый раунд картёжник должен делать проверку ***характера*** со штрафом −2, и, в случае провала, не может не колдовать ещё что-то по своему выбору. Это не означает, что заклятья будут удаваться ему без усилий: карточный маг проходит все необходимые проверки ***карточной магии*** и тянет карты как обычно. Когда проверка ***характера*** будет пройдена успешно, картёжник остановится.
7	Картёжнику открывается вид на Земли Охоты. Необходимо пройти проверку ***храбрости*** со штрафом, равным рангу собранной руки. При провале эффект от страха определяется как обычно, а заклятье не удаётся.
8	Маниту использует энергию руки для совершения чего-то противоположного тому, что хотел сделать картёжник, из его арсенала, или же эффект срабатывает ровно наоборот. Если это невозможно, то заклятье подействует не на того, на кого планировал картёжник.
9	Заклятье успешно, но за следующие 24 часа местный уровень страха повысится на 1 (появление нового сеятеля страха). Картёжник может согласиться получить 3d6 урона от маниту, чтобы избежать этого эффекта.
10	Заклятье успешно, но маниту выходят из-под контроля и заволакивают разум всех в радиусе ***карточная магия*** × 5 клеток, кроме самого картёжника. Все, попавшие в зону действия расплаты, ***в шоке*** и получают штраф −2 на все проверки в течении следующих 10 раундов. Картёжник может согласиться получить 4d6 урона от маниту, чтобы избежать этого эффекта.
Валет	Цена крови. Картёжник должен сделать выбор: заклятье успешно, но один из присутствующих рядом друзей получает 4d6 урона; либо Маршал получает 3 фишки, а заклятье не удаётся.

rom_mik@mail.ru #9316

Карта	Эффект
Дама	Явление Земель Охоты. Если картёжник не соглашается получить 5d6 урона от маниту, все в радиусе значения ***карточной магии*** × 5 клеток (включая самого картёжника) ***в шоке*** и должны пройти проверку ***храбрости*** со штрафом −4. При провале последствия от страха определяются как обычно. Если картёжник провалит проверку ***храбрости***, то заклятье не удаётся.
Король	Навык ***карточной магии*** картёжника падает на две ступени, но не может опуститься ниже d4. Эффект сохраняется до того момента, пока при очередном заклинании картёжник не получит джокер. Эффект этого типа расплаты накапливается. В любой момент картёжник может вернуть свой сверхъестественный навык до обычного уровня, получив от маниту ***увечье*** по стандартным правилам.
Туз треф	Мор. Заклятье проваливается, если не соответствует желаниям Мора. Картёжник и окружающие в радиусе значения ***карточной магии*** × 5 клеток делают проверку ***выносливости*** со штрафом −4. При успехе с подъёмом ничего не происходит, при успехе персонаж получает мелкий изъян ***немочь***, при провале — крупный. Изъян работает так же, как описано в «Deadlands: Мёртвые Земли», но является временным. Если проверка ***выносливости*** пройдена с подъёмом, то болезнь отступает. Крупный изъян становится мелким, а мелкий — пропадает совсем.
Туз бубен	Голод. Заклятье проваливается, если не соответствует желаниям Голода. Абсолютно все в радиусе значения ***карточной магии*** × 5 клеток становятся очень голодны и должны пройти проверку ***выносливости***. При успехе с подъёмом ничего не происходит. При простом успехе появляется один ***уровень усталости*** от голода. При провале — два уровня. В последнем случае также осуществляется проверка ***характера*** сейчас и каждый час, пока не пропадут ***уровни усталости***. В случае провала все мысли персонажа поглощены ужасным голодом и действия могут быть направлены только на то, чтобы утолить его. Даже человеческой плотью.
Туз червей	Война. Заклятье проваливается, если не соответствует желаниям Войны. Все в радиусе значения ***карточной магии*** × 5 клеток должны пройти проверку ***характера*** со штрафом −4. При провале персонаж впадает в состояние ***берсерка*** на один раунд и нападает на ближайшего к себе, будь то враг или союзник, используя манёвр *дикая атака* (если вокруг персонажа несколько ближайших целей, то жертва определяется случайным образом). Находясь в этом состоянии, персонаж получает +2 ко всем *проверкам на прочность*, ***драки*** и ***силы***. Если в радиусе бега нет доступных целей, то персонаж всё равно стремится к ближайшей в зоне видимости. Попытка атаки совершается, даже если персонаж уже действовал в этом раунде, причём без штрафа за несколько действий, а очерёдность определяется картами инициативы.
Туз пик	Смерть. Заклятье проваливается, если не соответствует желаниям Смерти. Вне зависимости от успешности заклятья, картёжник и окружающие в радиусе значения ***карточной магии*** × 5 клеток получают одно ***ранение***. Все статисты умирают с шансами на спасение после завершения боя.
Чёрный джокер	Картёжник тянет карту и получает эффект по таблице ветерана Дикого Запада. Если герой смог после этого устоять на ногах и остаться в себе, то заклятье удаётся. Маршал, напряги воображение и постарайся в красках описать то, с чем пришлось столкнуться твоему картёжнику.

rom_mik@mail.ru #9316

DEADLANDS: ТУЗЫ И ШЕСТЁРКИ.

Автор-составитель: Дмитрий «Маез» Татти.
Авторы (русскоязычные материалы): Анастасия «Хима» Гастева, Кирилл «TheRiddleOfCards» Поливко, Дмитрий Татти.
Авторы (англоязычные материалы): Джон Гофф, Стивен Лонг, Кристофер МакГлотлин, Шейн Лэси Хенсли.
Дополнительные материалы: Александр Ермаков.
Перевод с английского: Кирилл Поливко, Дмитрий Татти.
Адаптация правил Deadlands Classic: Кирилл Поливко, Дмитрий Татти.
Ответственный редактор: Анастасия Гастева.
Корректор: Андрей «Andywestside» Ямщинский.
Вёрстка и дизайн макета: Александр Ермаков.

Художник: Игорь Есаулов.
Графический дизайн: Аарон Эйсивидо, Джоэл Кинстл, Майк Чаней.

Книга базируется на материалах Deadlands: Hucksters & Hexes, Hexarcana, The Epitaph 04, Law Dogs и Lone Stars.

Редакция от 13.09.2014.
Издатель Студия 101,
mailbox@studio101.ru, www.studio101.ru.

rom_mik@mail.ru #9316